ソフトバンク

ISBN4-7973-0332-8
C0076 ¥2000E



定価 本体2,000円 ＋税



ARMORED CORE

The PlayStation BOOKS

アーマード・コア 公式設定資料集

ソフトバンク

SOFT BANK

The PlayStation BOOKS

ARMORED CORE

アーマード・コア 公式設定資料集
OFFICIAL DATA BOOK

SOFT BANK THE PLAYSTATION



週刊化でさらに絶好調!
プレイステーション専門誌
THE PLAYSTATION



毎週金曜日好評発売中

全ミッションを完璧に攻略!

「アーマード・コア オフィシャルガイド」



B5判/160頁/
本体価格1,300円(税抜き)

ソフトバンクの攻略本

鉄拳 パーフェクトガイド	854円
第4次スーパーロボット大戦 スーパーガイド	854円
エースコンバット パーフェクトガイド	854円
ウィザードリィVI~禁断の魔筆~ スーパーガイド	854円
クラシックロード パーフェクトガイド	951円
ナムコミュージアムVOL.1 パーフェクトガイド	854円
バーチャファイター2 パーフェクトガイド	1068円
闘神伝2 パーフェクトガイド	951円
ガーディアンヒーローズ パーフェクトガイド	854円
第4次スーパーロボット大戦S パーフェクトガイド	951円
ナムコミュージアムVOL.2 パーフェクトガイド	951円
ザ・タワー パーフェクトガイド	951円
ガングリフォン パーフェクトガイド	951円
電脳戦機バーチャロン オペレーティングマニュアル	1456円
誕生S~Debut~ パーフェクトガイド	1068円
ファイアーエムブレム~聖戦の系譜~ スーパーガイド	854円
月花霧幻譚~TORICO~ オフィシャルガイド	1068円
アセンダンシー 公式パーフェクトガイド	1748円
鉄拳2 パーフェクトガイド	1553円
OverBlood オフィシャルガイド	1068円
パイロットウイングス64 スーパーガイド	854円
ナムコミュージアムVOL.3 パーフェクトガイド	951円
にとうしんでん パーフェクトガイド	854円
ザ・コンビニ パーフェクトガイド	1553円
ストリートファイターZERO2 パーフェクトガイド	1456円
マスター・オブ・モンスターズ オフィシャルガイド	1068円
スーパーマリオ64 スーパーガイド	1068円
バトルアスリーテス大運動会 パーフェクトガイド	1553円
リグロードサーガ2 パーフェクトガイド	1068円
バーチャコップ2 キラーマニュアル	1068円
新スーパーロボット大戦 パーフェクトガイド	951円
ファイターズメガミックス オフィシャルガイド	1456円
電脳戦機バーチャロン パーフェクトガイド	1262円
F-1チーム運営シミュレーション オフィシャルガイド	1000円
闘神伝3 オフィシャルガイド	1300円
ファイティングバイパーズ パーフェクトガイド	1600円
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression バイブル	1000円
クォヴァディス2 惑星強襲オヴァン・レイ パーフェクトガイド	1000円
花組対戦コラムス オフィシャルガイド	933円
新テーマパーク パーフェクトガイド	1000円
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 オフィシャルガイド	1500円
機動戦艦ナデシコ~やっぱり最後は「愛が勝つ」?~ パーフェクトガイド	1000円
新テーマパーク パーフェクトガイド	1000円
AZITO 秘密基地作成シミュレーション オフィシャルガイド	1400円
ナムコミュージアムVol.4 パーフェクトガイド	1400円
ガメラ2000 オフィシャルガイド	1500円
ガンダム・ザ・バトルマスター パーフェクトガイド	1000円
ゲームで発見!! たまごっち スーパーガイド	470円
ゼロ ディバイド2 パーフェクトガイド	1100円

(価格は全て税抜きです)

ARMORED CORE

official data collection

ARMORED CORE

STORY

地球暦0106年、自由経済の歪みは地球全体に暗い影を落していた。先進国の大都市は半分以上がスラム化し、増加し続ける犯罪と縮小を続ける投資は経済の空洞化を生んだ。

先進企業は発展途上国の利権を奪い合って牽制しあい、その開発にともなって二酸化炭素増大による大気温度の上昇や、オゾンホールの拡大にともなう有害宇宙線の増加などの問題がますます悪化した。開発された発展途上国も先進国企業に利権のほとんどを奪われ、環境破壊に加えていつまでも埋まらない経済格差や、人口爆発による食糧不足という基本的な問題が解決できなかった。

各国には不満や不平が蓄積し、限度を越えた環境汚染は地球の自浄能力を停止させた。やがて各地には反体制組織が現われ、多くの支持を集めた。

火種は小さなものであった。大国に対するテロリズムを、途上国の指導者が容認ともいえる発言を行ったのである。大国と途上国間の確執は明白になり、他の大国の干渉を及ぼした。やがてテロ撲滅の名のもとに大国は進軍を開始し、途上国は第3国の援助を要請した。単なる局所地域の紛争であったはずの小競り合いは、またたく間に飛び火して世界中を燃え上がらせた。人民の不満は爆発し、各国で暴動が多発した。特に限界に達していた国家間の経済格差や、資源／領土／思想／民族／宗教といったさまざまな問題がいっきに噴出、すべてを巻き込む大きな戦争となって広まった。

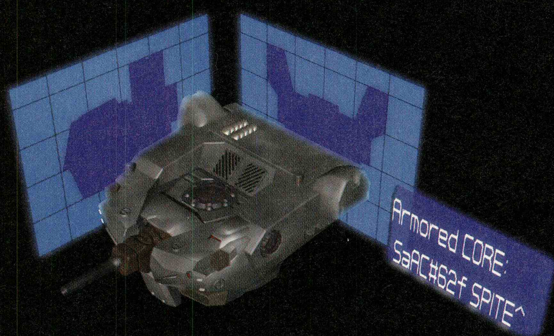
大国が打った手は、非常にわかりやすかった。核兵器をはるかに越える破壊力を持つ大規模兵器を投入して、いっきに戦争の終結を狙ったのである。だが、それは100年前の戦争とはわけが違った。他国も同様の兵器を持ち出し、地上はさながら兵器実験場のような様相を呈した。

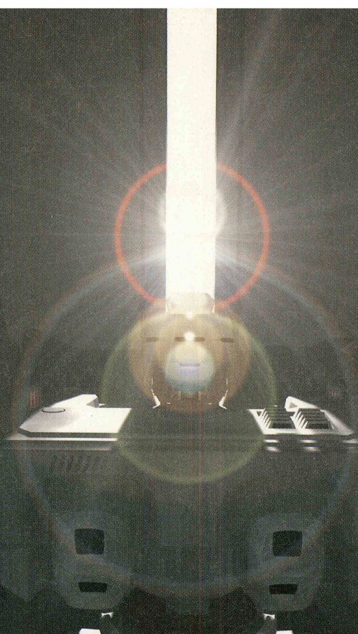
結果的に大規模兵器がすべてを廃塵に変えた。自然環境や生態系の破壊を決定的にして……。

後に「大破壊」と呼ばれることになるこの大きな戦争は、結局勝者のないままに集結した。国民は疲弊し、戦争の遂行はおろか自らを維持していくことすら満足に行えない状況にまで追い込まれていた。ある意味では人類すべてが敗者だったのかもしれない。すでに人類は、終焉のときを迎えつつあった。

いつ終わったとも知れぬ「大破壊」が過ぎ、人類にはすでに生活圏ではなくなった地上のみが残された。「大破壊」以前に進められていた宇宙開発、中でも惑星改造技術による他惑星への移民はいまだ成功しておらず、そこに希望はなかった。たとえ「大破壊」がなくとも人類には宇宙をめざすだけの力はなかったのかもしれない……。

結局、人類はその生活の場を大地の底へと移すことを余儀なくされたのである。



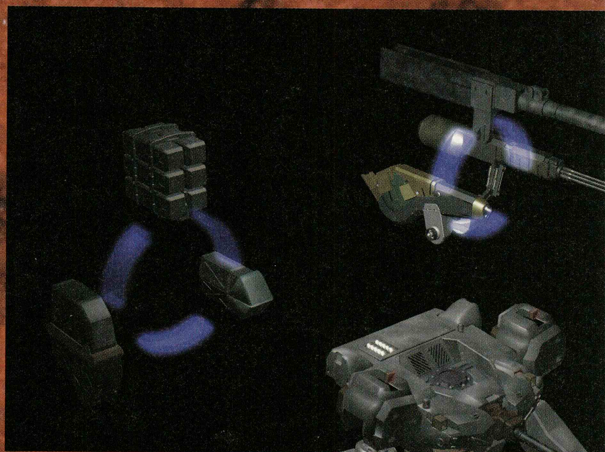


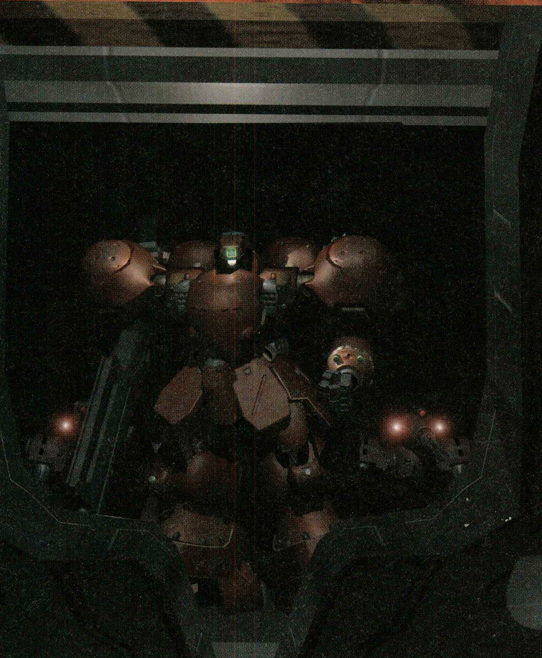
地球暦0156年、「大破壊」から徐々に立ち直ってきた人間を待ち受けていたのは、それ以前と同じく自らの利益のみを求め、人民を支配しようとする醜い争いであった。かつて「百年計画」を掲げ、その進行を管理していた「企業体連合」が自由競争の名のもとに解散してから、各都市は有力企業の管理下に置かれ、正常な発展を遂げることができなくなっていた。ビーハイブ都市計画の先駆けであるこのアイザック・シティも同じことで、「クローム」という大企業が都市機能のほとんどを管理し、全体を我がものとすべくさらなる管理を進めているところである。

たかだか50年あまりで崩壊したこの「理想都市計画」には大きな歪みが生じ、都市のスラム化や住人の経済格差・テロ集団の暗殺など「大破壊」以前とほとんど変わらない状況になってきている。

人類の新たにして最後の生活空間である地底開発は、国家主体では行われなかった。すでに「国家」とは実行力を伴わない名称のみの存在であり、明確なビジョンを持って行動していた「企業」こそがその役にふさわしかったのである。

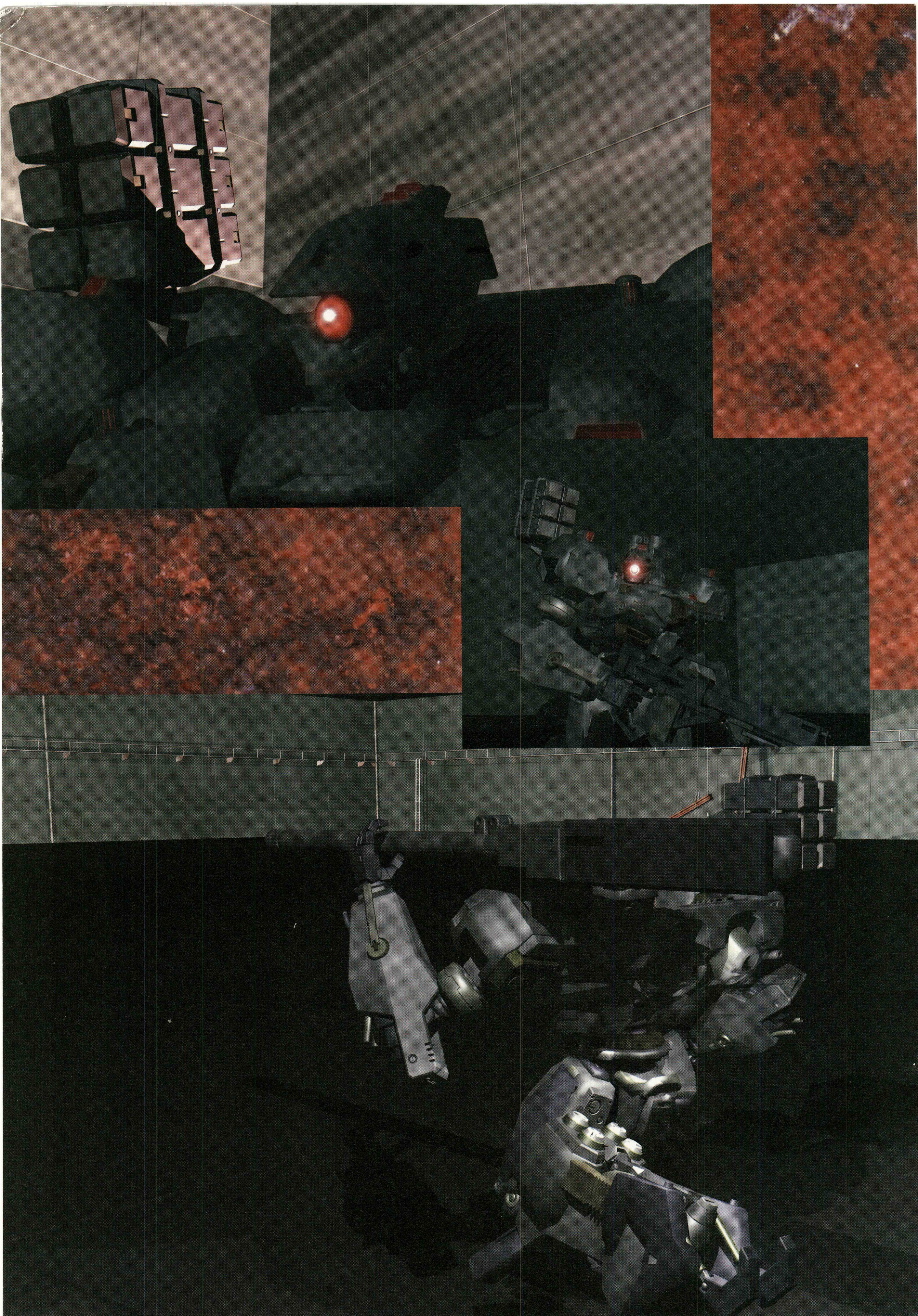
彼らは「企業体連合」を設立し「大深度地下複合都市の建設」を掲げた。「ビーハイブ」と名づけられたその都市は、上層部に居住空間・下層部に工業空間を配置し、さらに開発を進める最下層ではわずかに残った資源を貪欲に採掘し続けるようになっていた。それはまさに「完全な都市計画」であり、ビーハイブは世界中のいたるところで建設が進められた。さらにそれぞれの都市間は物理的・電子的なネットワークで結合され、人類は再び、その版図を広げつつあった。たとえそれが青い空のない、大地の底であったとしても……。





この段階で国家という概念は姿を消した。人民にとって国家とは居住空間の提供とその警備であり、それはまさに企業体連合そのものであった。各都市の管理担当企業は作業機械を武装化し、強力な権力を掌に収めた。戦争によって深い傷を負った人類を救うはずの「ビーハイブ計画」は皮肉にも、戦争の新しい道程となって人々を限りない戦いへと誘う指標と化していった。

人類は「失楽園」たるこの惑星で、永遠の戦いを続けて行くのだろうか………。

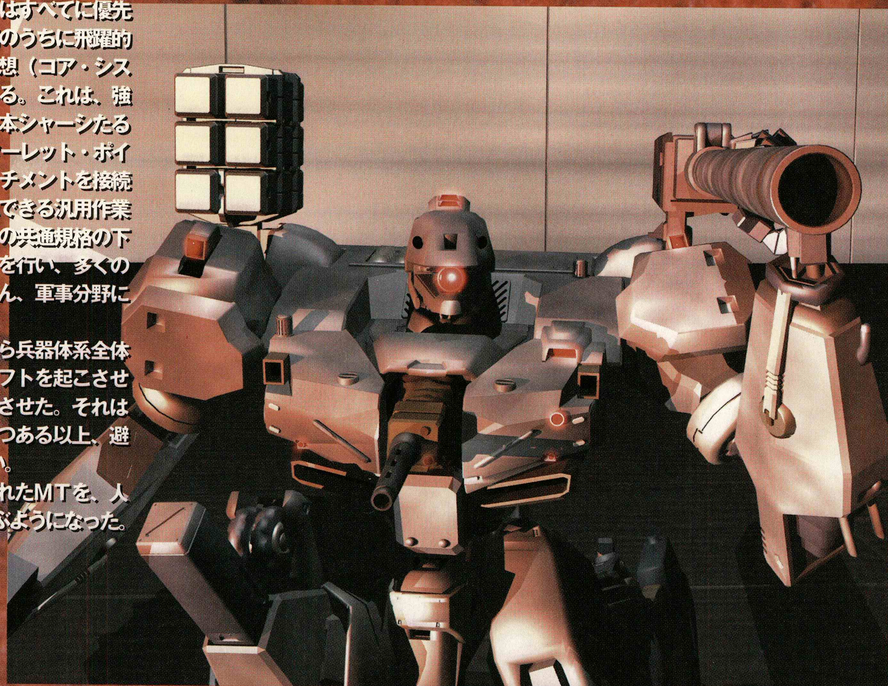


ビーハイブ計画にあたり、最大の技術的関門とされたのは作業機械の高効率化と高機動化であった。残り少ない資源を最大限に有効利用せねばならない人類にとって、当然とも思えるこの問題に対して出された回答は、「実用に耐えうる人型機械の開発」であった。「MT（マッスル・トレーサー）」と名づけられたこれは即座に威力を発揮した。問題であった資源採掘では作業の高効率化を実現し、後に、停滞していた宇宙開発にも採用されるようになった。移民用シャトル開発期間の短縮・宇宙空間等の極限状態や移民惑星など、あらゆる環境下で強烈な存在感を示し、人類の希望の光とまで評されるようになっていった。

人類の再出発の旗手としてMTはすべてに優先して、研究・開発がなされ短期間のうちに飛躍的な発展を見せた。それが「コア構想（コア・システム）」というひとつの規格である。これは、強力なジェネレーターを内装した基本シャーシたる「コア」の各部に設けられた、「ターレット・ポイント」を介してさまざまなアタッチメントを接続し、あらゆる状況へ能動的に対応できる汎用作業機械の規格であった。各企業はこの共通規格の下にさまざまなパーツの設計・生産を行い、多くの分野へと応用されていった。むろん、軍事分野にも……、である。

MTは持ち前の汎用性の高さから兵器体系全体に対して、急激にパラダイム・シフトを起こさせるほどの発展を見せ、企業を武装させた。それは企業が国家に変わる存在になりつつある以上、避けられない道だったのかもしれない。

コア思想を内包し完全武装化されたMTを、人はアーマード・コア（AC）と呼ぶようになった。



ARMORED CORE

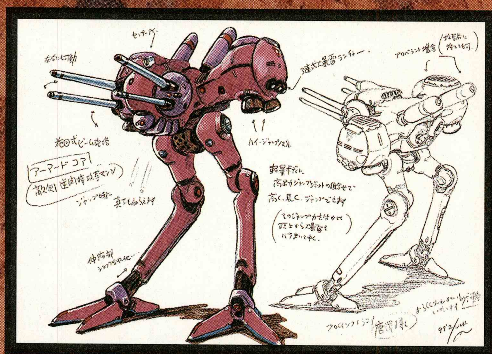
CONTENTS



ILLUSTRATION & COMPUTER GRAPHIC

A R M O R E D C O R E

●イラスト&CG集●

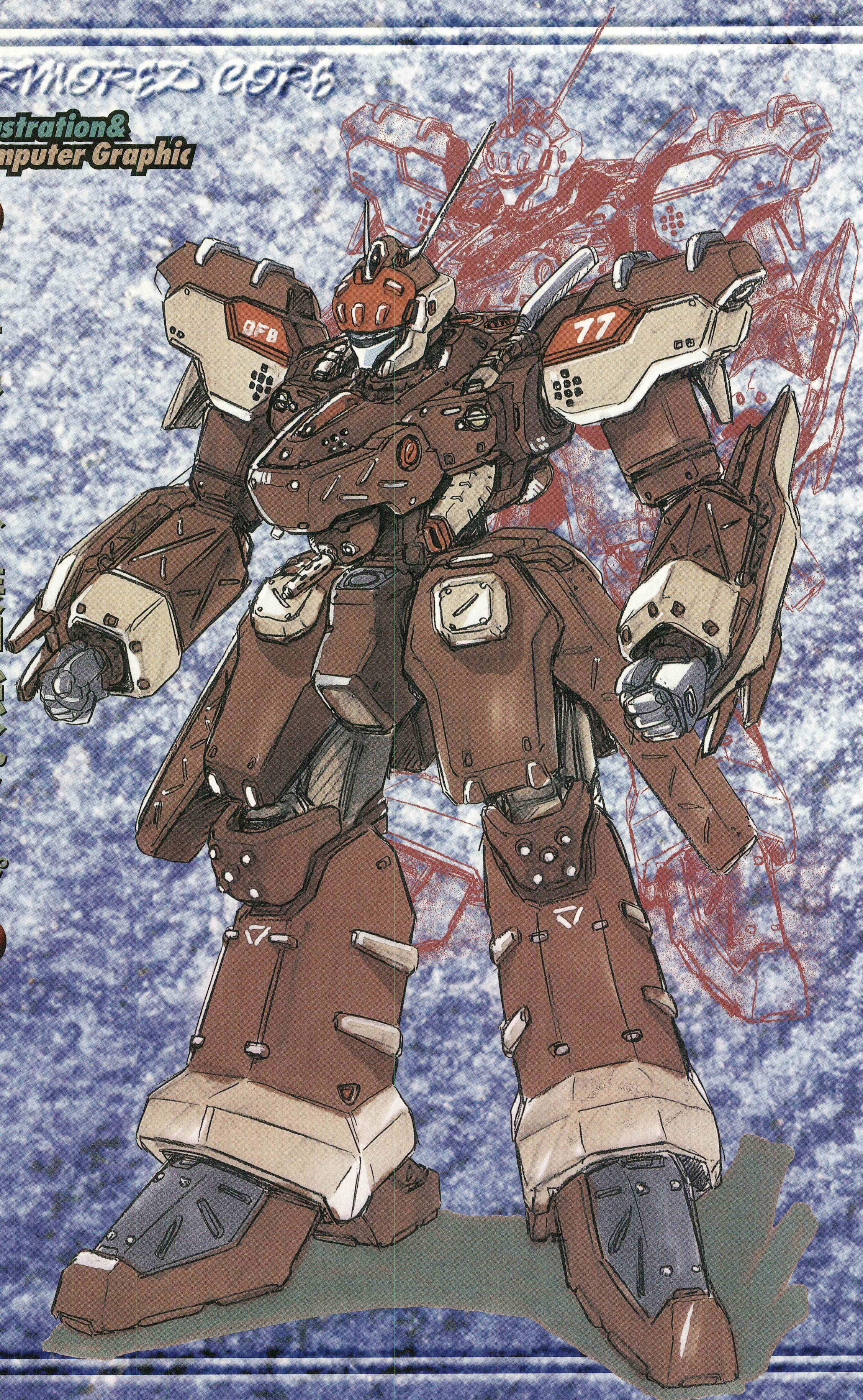


メカデザインを担当した河森正治氏の原画イラスト、そしてそれをもとに作成されたCGを一挙掲載。また、それぞれどのパーツを使用しているかというデータも同時に掲載しているので、実際にACを組んでみるのもいいだろう。

ARMORED CORE

Illustration& Computer Graphic

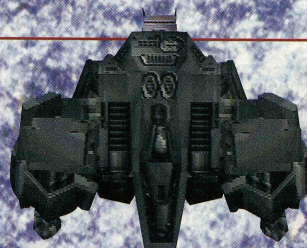
ヒューマノイド装甲強化タイプ

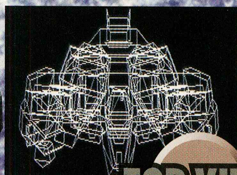


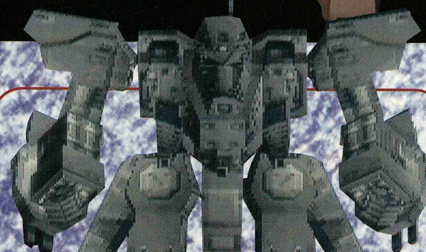
DATA/PARTS

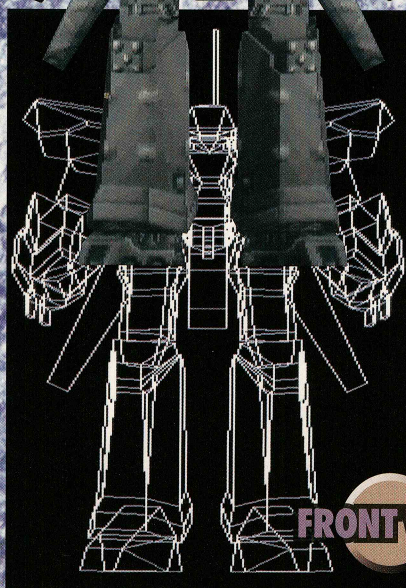
HEAD	衝撃防御：148／EG防御：151	HD-REDEYE
CORE	衝撃防御：492／迎撃性能：200	XCL-01
ARMS	衝撃防御：517／EG防御：406	AN-863-B
BOOSTERS	出力：19000／消費EG：5070	B-VR-33
LEGS	衝撃防御：639／移動速度：148	LN-SSVR
BACK WEPON(L)	―	―
BACK WEPON(R)	―	―

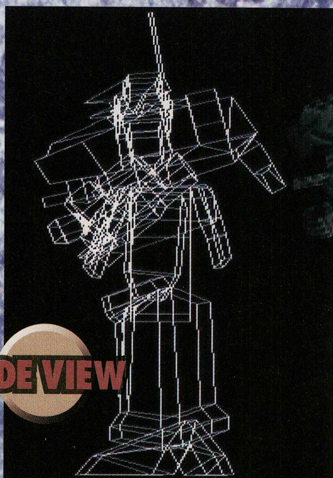










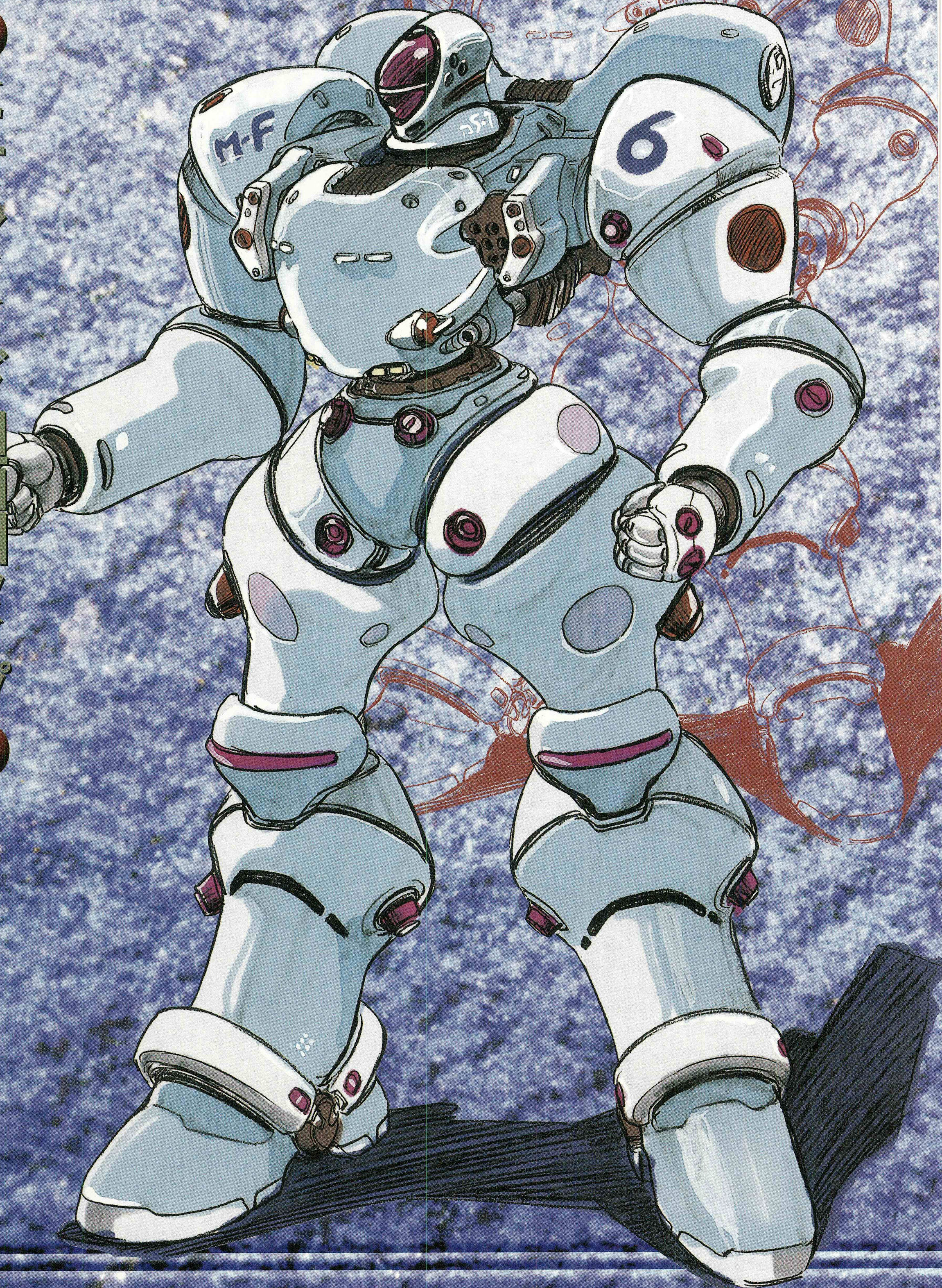




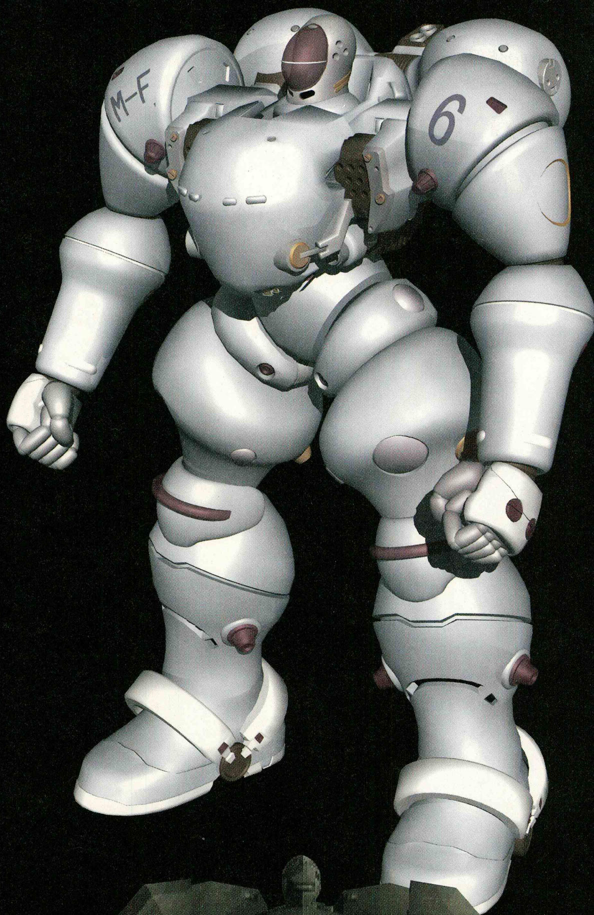
ARMORED CORE

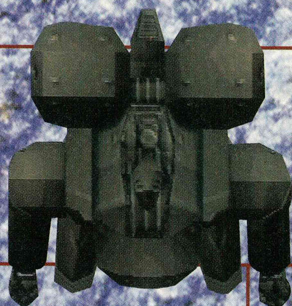
Illustration&
Computer Graphic

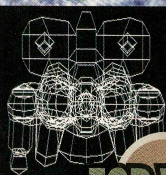
●ヒューマノイド曲面細タイプ●



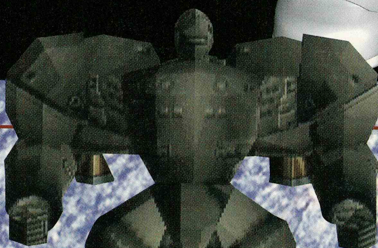
HEAD	衝撃防御：165／EG防御：232	HD-D-9066
CORE	衝撃防御：596／迎撃性能：100	XCH-01
ARMS	衝撃防御：306／EG防御：453	AN-D-7001
BOOSTERS	出力：12800／消費EG：4410	B-P350
LEGS	衝撃防御：510／移動速度：269	LN-D-8000R
BACK WEPON(L)	–	–
BACK WEPON(R)	–	–

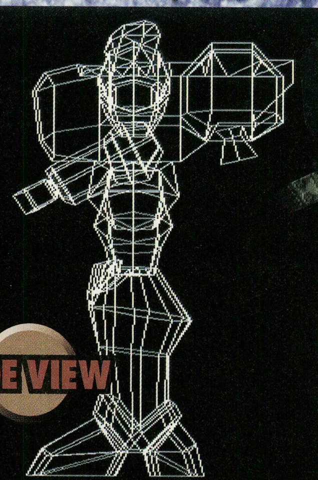


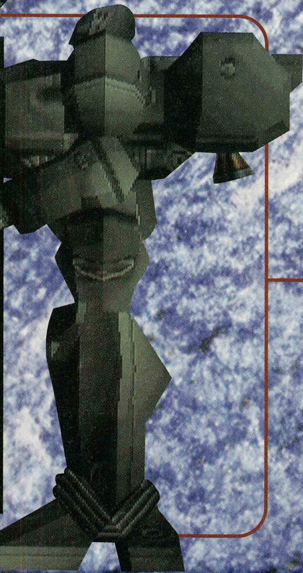




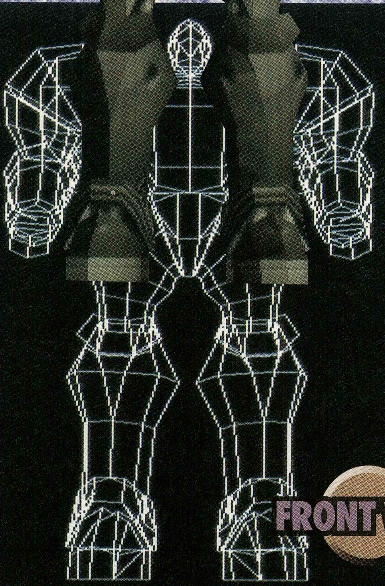
TOP VIEW





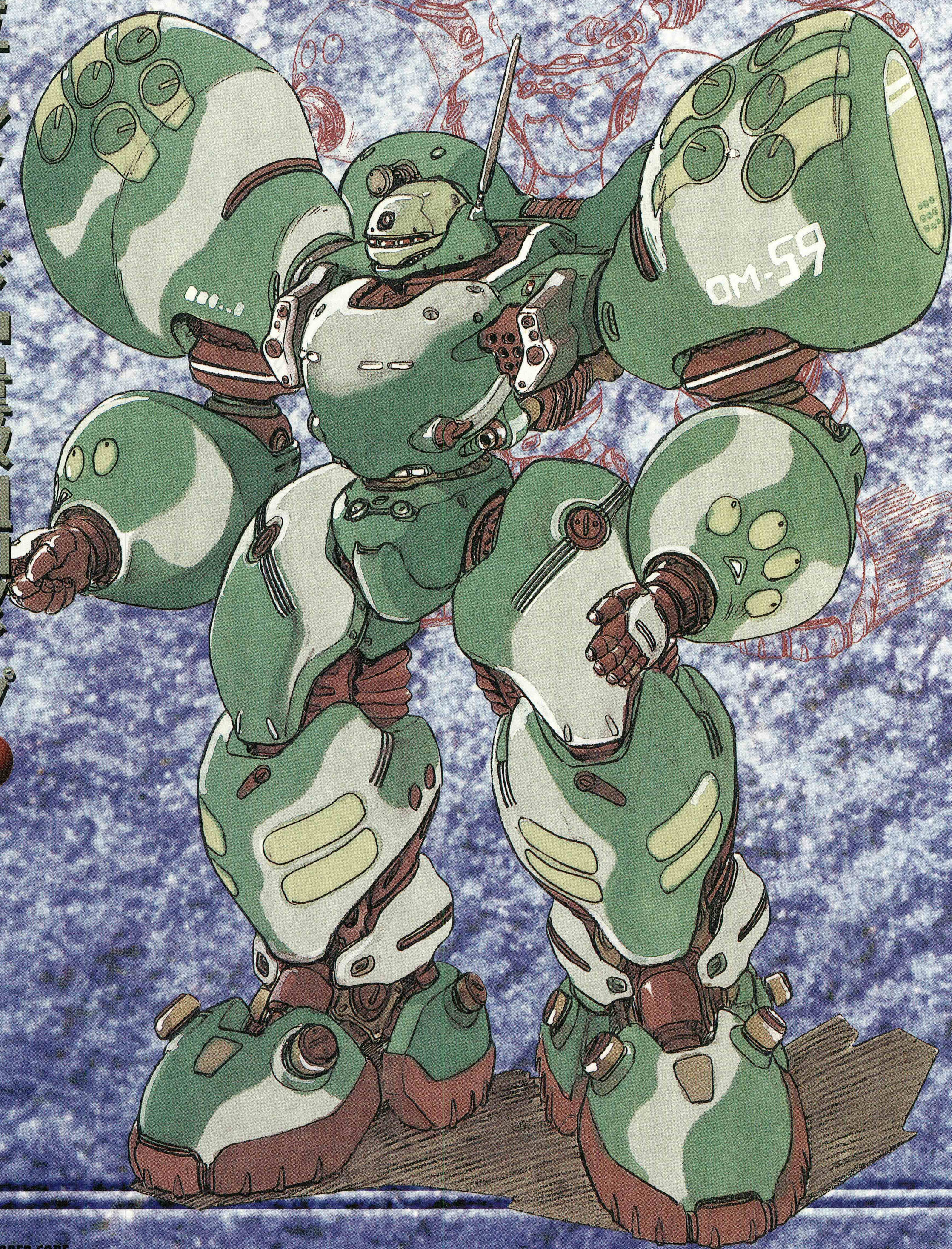


SIDE VIEW

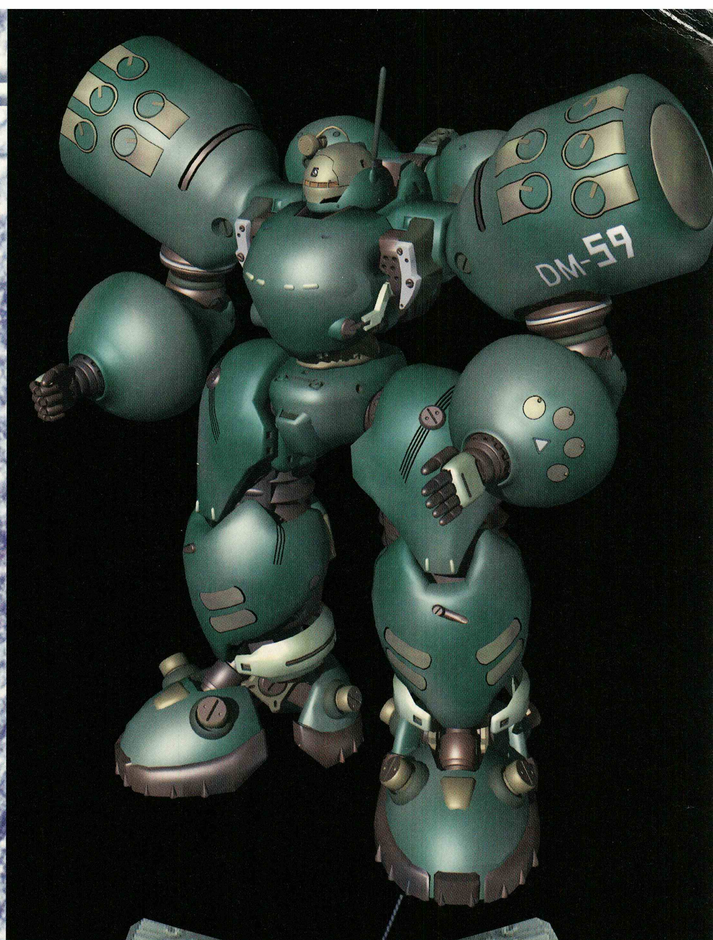


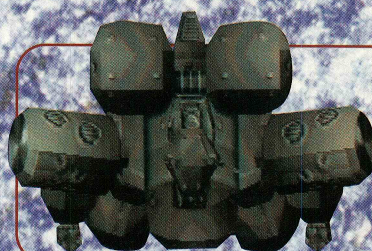
FRONT VIEW

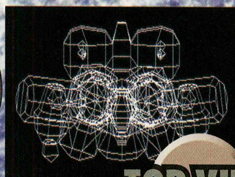
ヒューマノイド中量級曲面タイプ



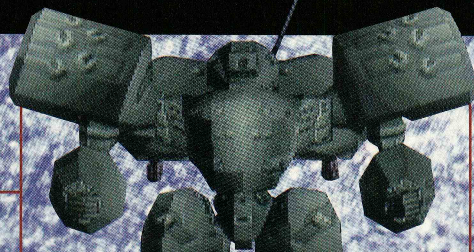
HEAD	衝撃防御：221／EG防御：149	HD-ZERO
CORE	衝撃防御：596／迎撃性能：100	XCH-01
ARMS	衝撃防御：449／EG防御：436	ANKS-1A46J
BOOSTERS	出力：17300／消費EG：4600	B-T001
LEGS	衝撃防御：616／移動速度：146	LNKS-1B46J
BACK WEPON(L)	–	–
BACK WEPON(R)	–	–

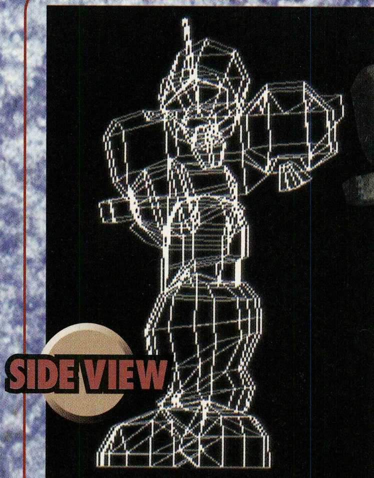


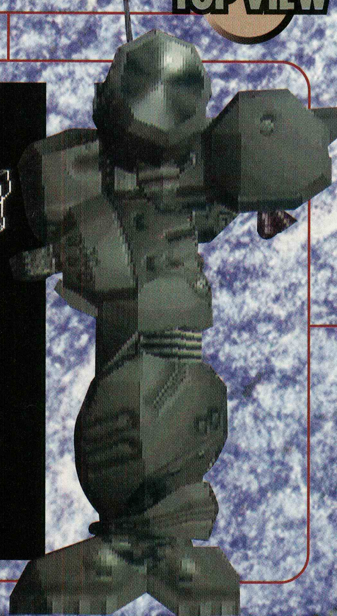




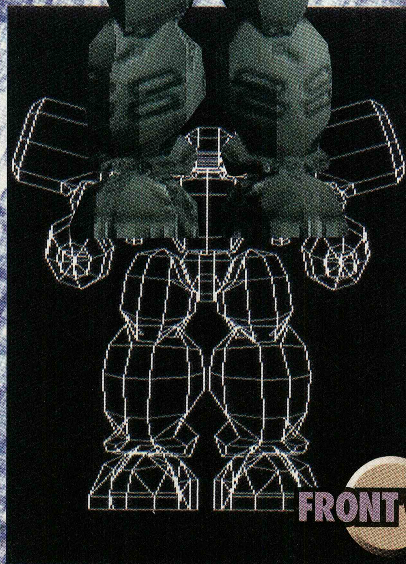
TOP VIEW







SIDE VIEW

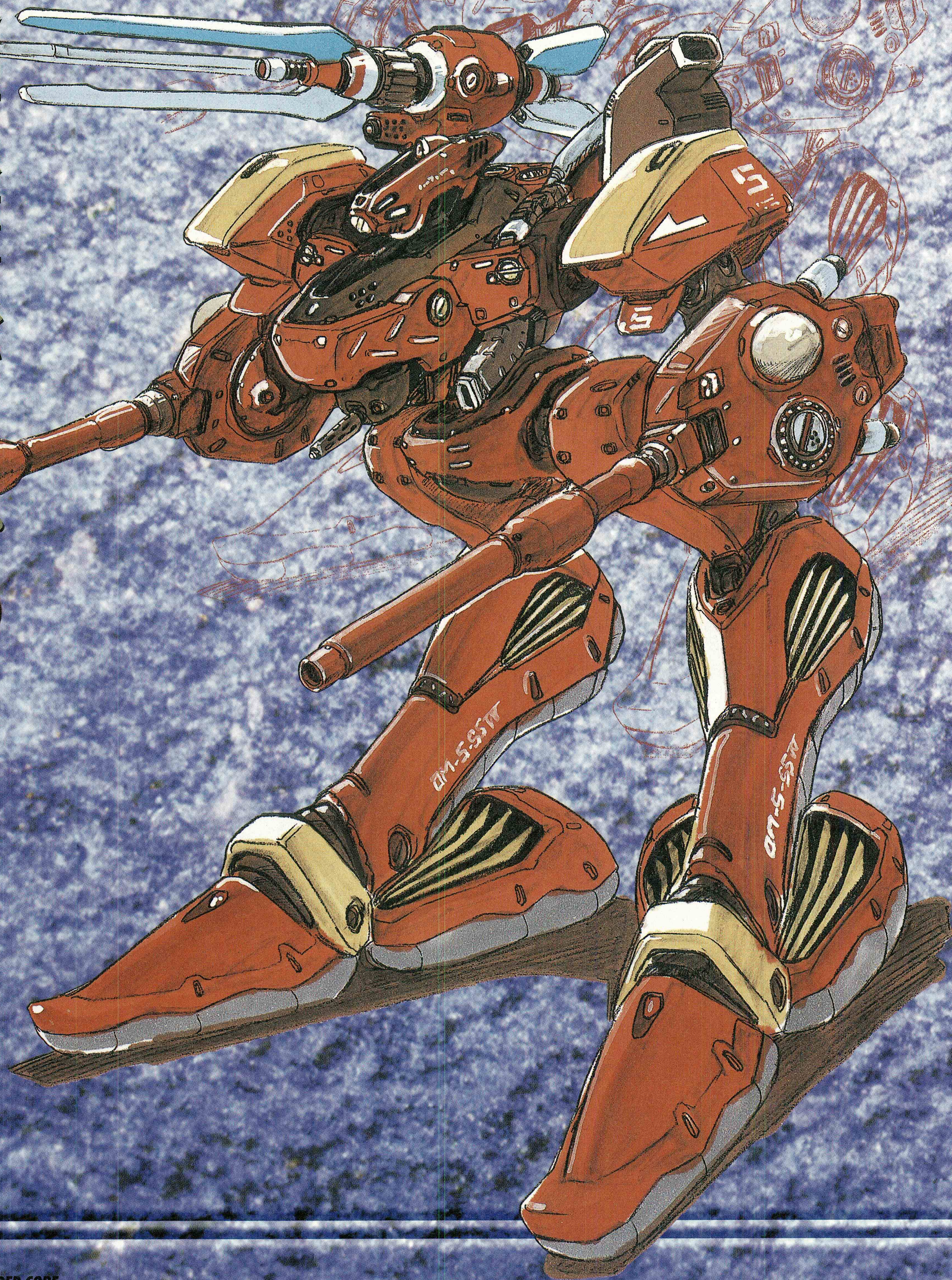


FRONT VIEW

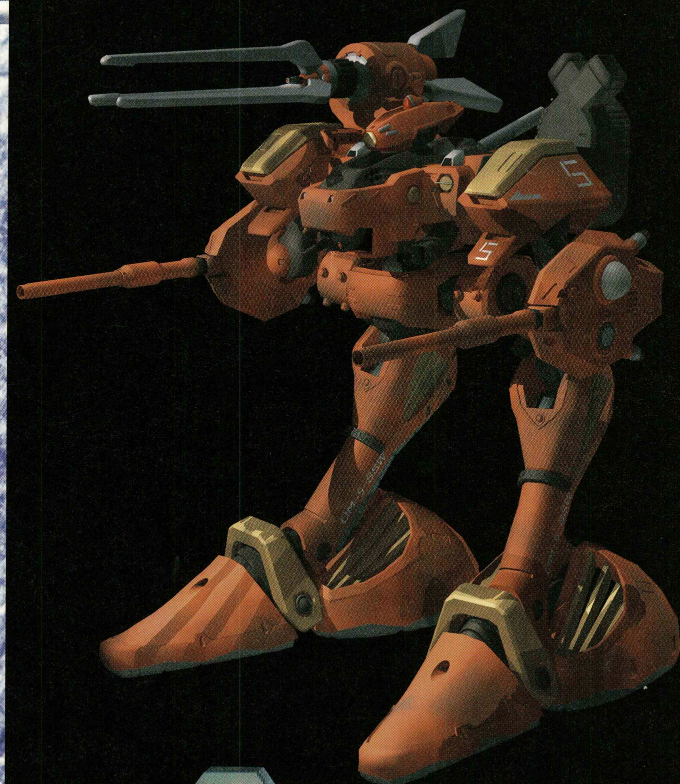
ARMORED CORE

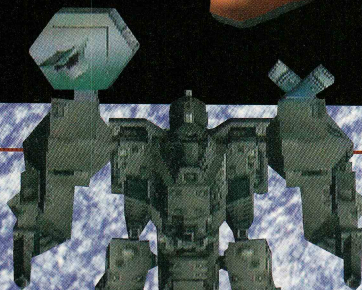
Illustration& Computer Graphic

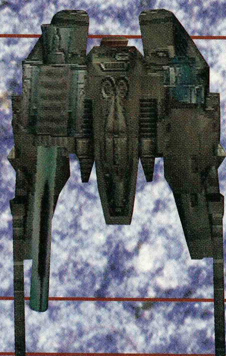
●逆関節軽量ホバータイプ●

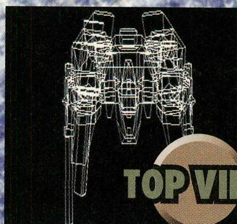


HEAD	衝撃防御：132／EG防御：129	HD-ONE
CORE	衝撃防御492：／迎撃性能：200	XCL-01
ARMS	攻撃力：2120／弾数：50	AW-RF120（特殊腕）
BOOSTERS	出力：21000／消費EG：6980	B-P351
LEGS	衝撃防御：584／移動速度：241	LBKS-2B45A
BACK WEPON(L)	攻撃力：770／弾数：100	WM-P4001
BACK WEPON(R)	攻撃力：2065／弾数：50	WC-XC8000

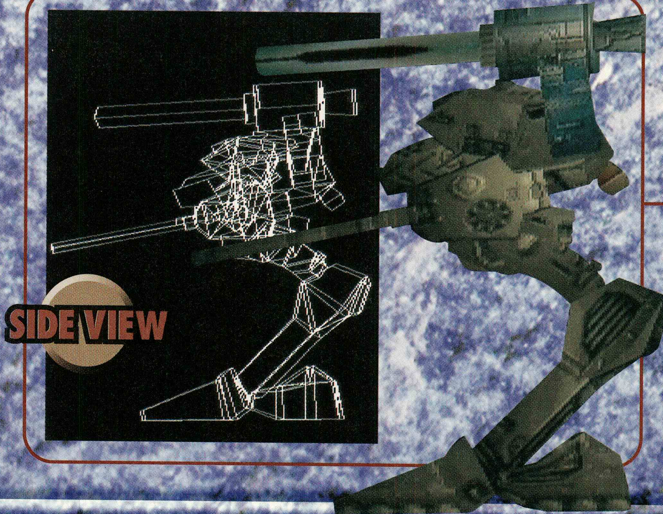




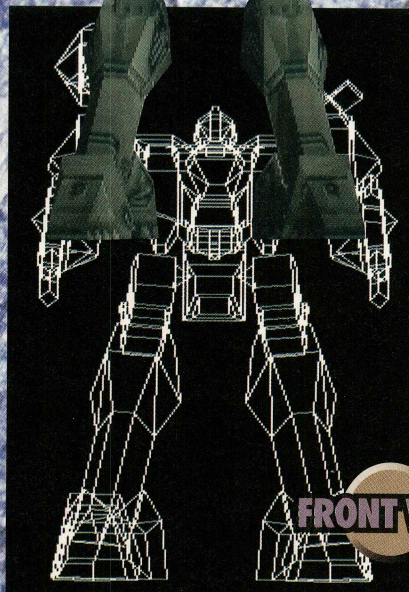




TOP VIEW



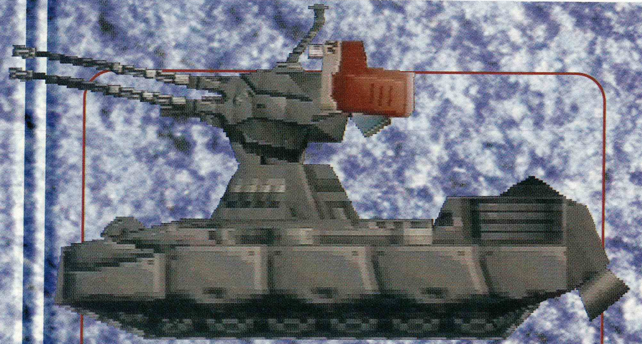
SIDE VIEW



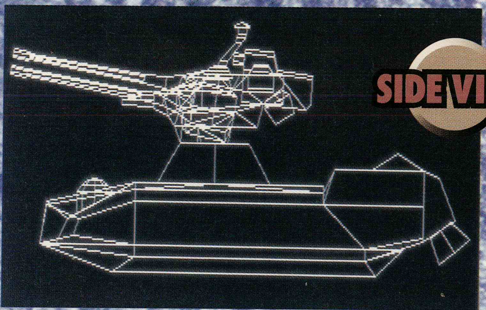
FRONT VIEW



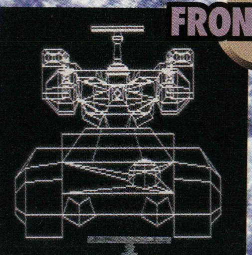
連装機関砲キャタピラタイプ

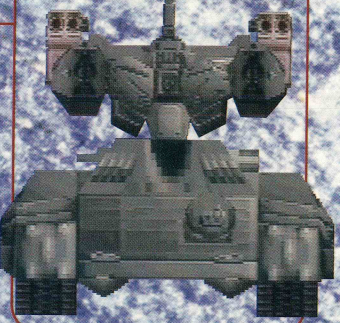


SIDE VIEW

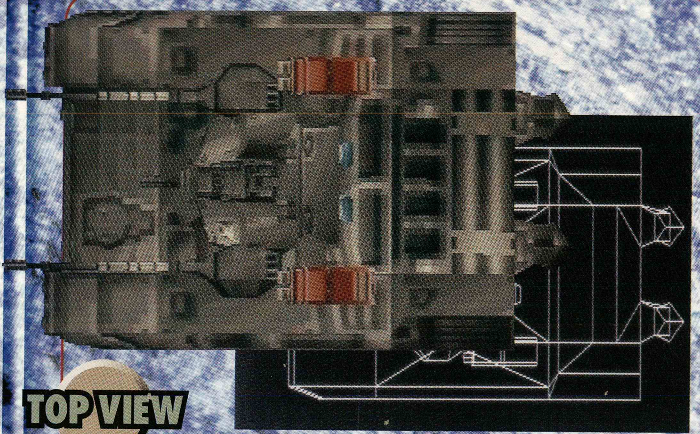


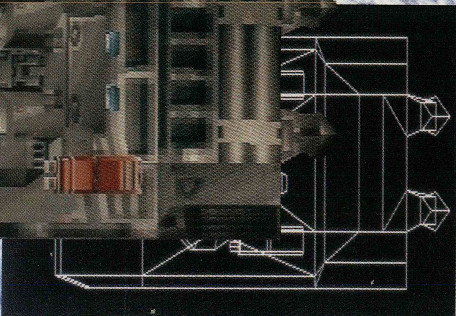
FRONT VIEW





TOP VIEW



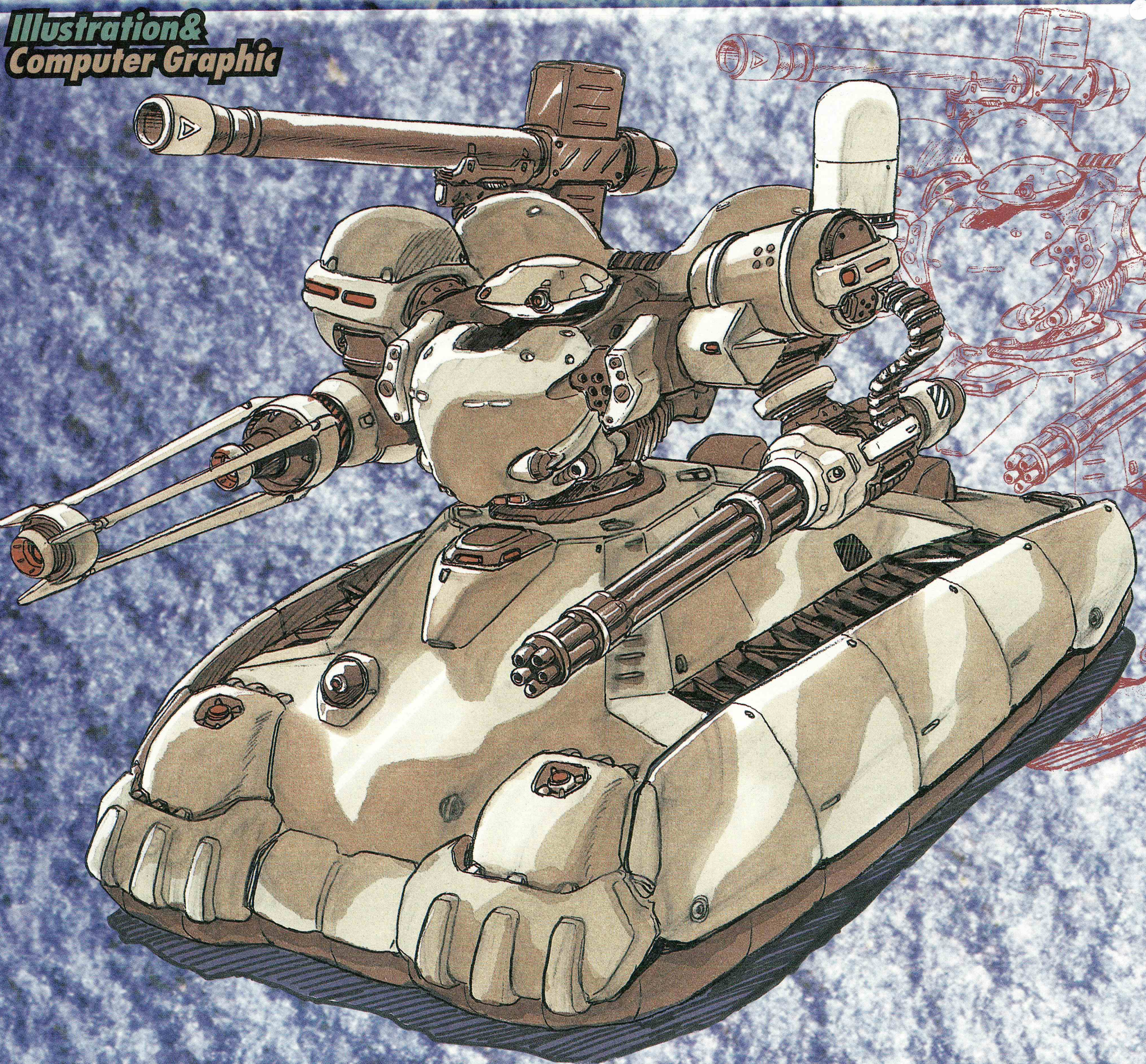


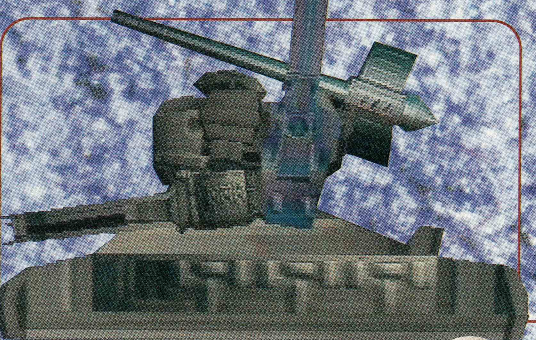
DATA / PARTS

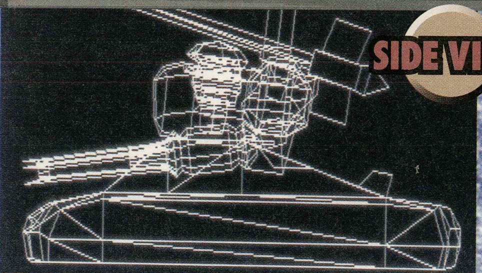
Part	Stats	Name
HEAD	衝撃防御：109／EG防御：194	HD-06-RADAR
CORE	衝撃防御：530／迎撃性能：166	XCA-00
ARMS	攻撃力：158／弾数：400	AW-MG25/2（特殊腕）
BOOSTERS	—	—
LEGS	衝撃防御：728／移動速度：105	LC-MOS18
BACK WEPON(L)	攻撃力：830／弾数：40	WM-S40/2
BACK WEPON(R)	攻撃力：830／弾数：40	WM-S40/2

Illustration&
Computer Graphic

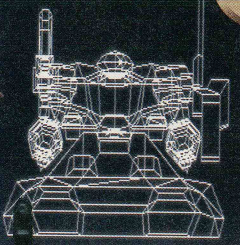
ホバータンクタイプ

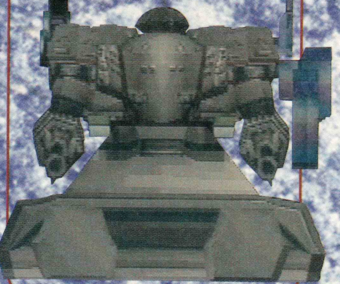




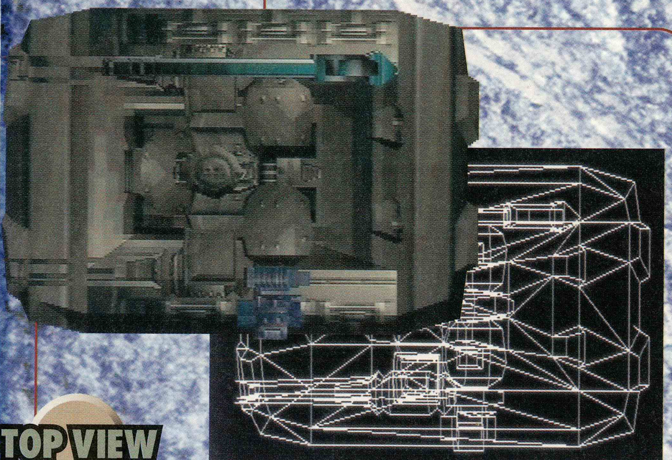


SIDE VIEW





FRONT VIEW



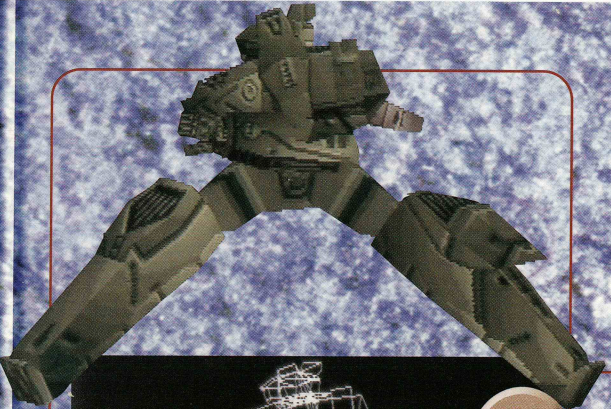
TOP VIEW

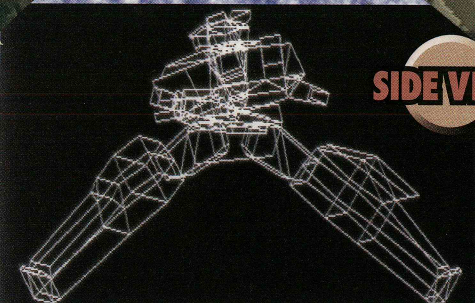
D A T A / P A R T S

Part	Stats	Name
HEAD	衝撃防御：205／EG防御：162	HD-08-DISH
CORE	衝撃防御：596／迎撃性能：100	XCH-01
ARMS	攻撃力：2322／弾数：40	AW-XC65 (特殊腕)
BOOSTERS	—	—
LEGS	衝撃防御：670／移動速度：250	LC-HTP-AAA
BACK WEPON(L)	最大EG：451／重量：343	RXT-333
BACK WEPON(R)	攻撃力：183／弾数：80	WC-ST120

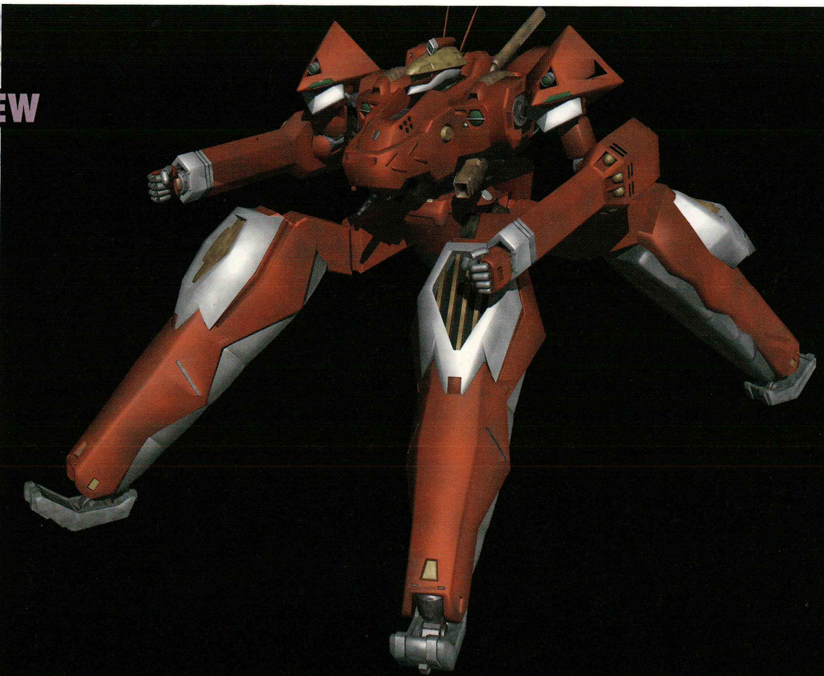
Illustration&
Computer Graphic

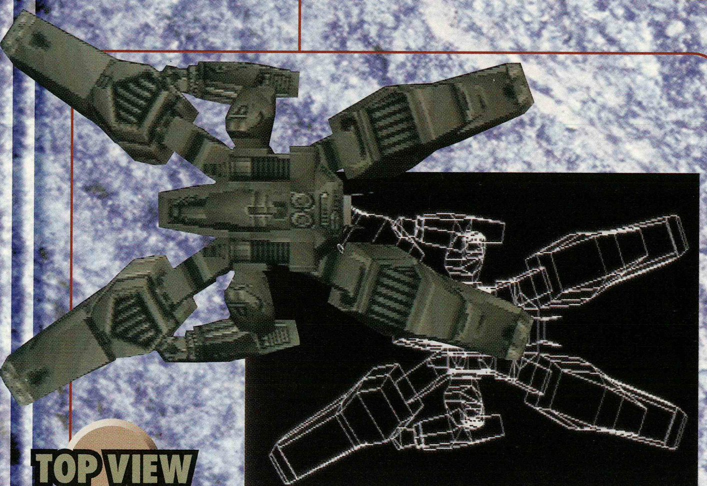
高速可変ホバー4足タイプ







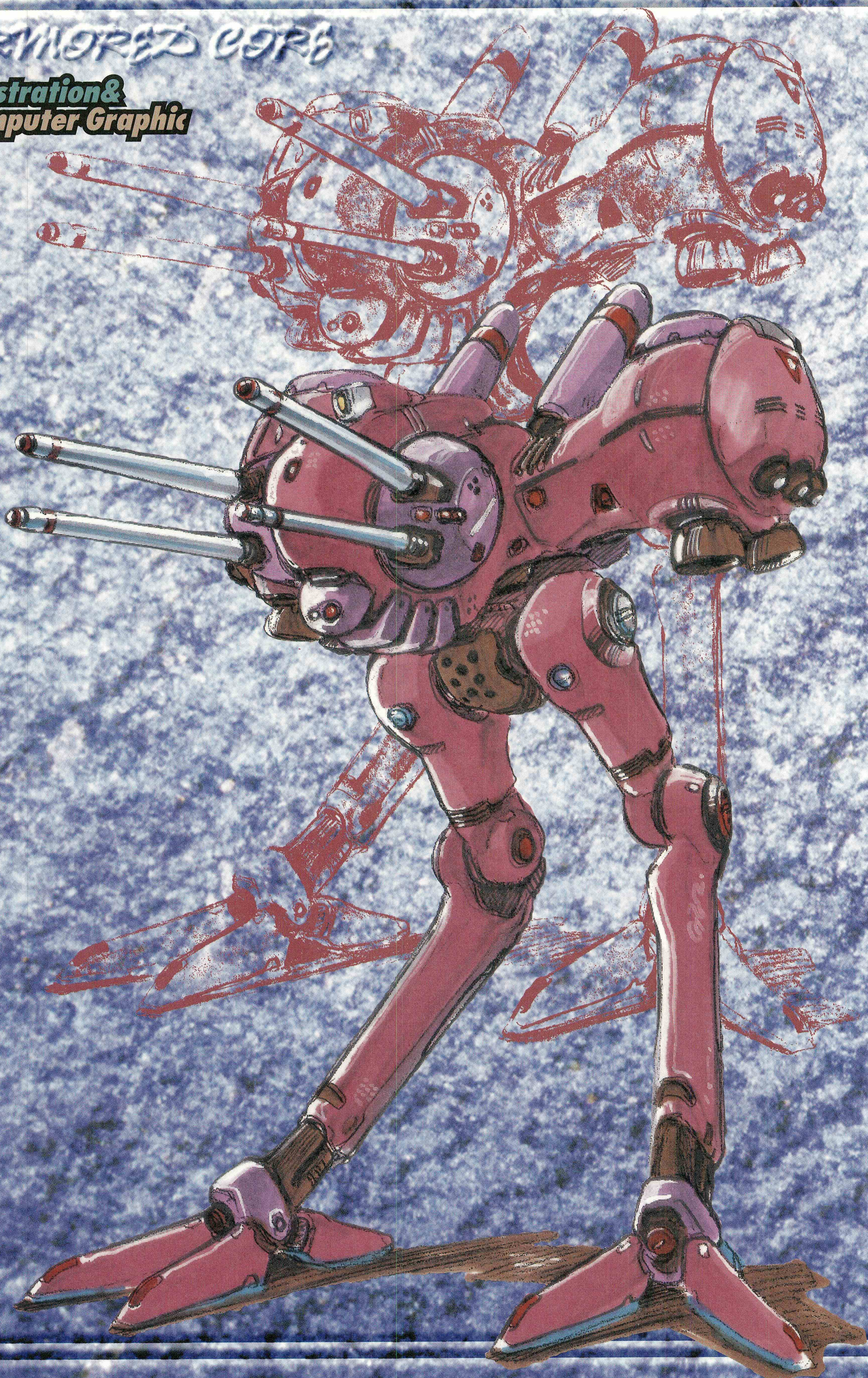


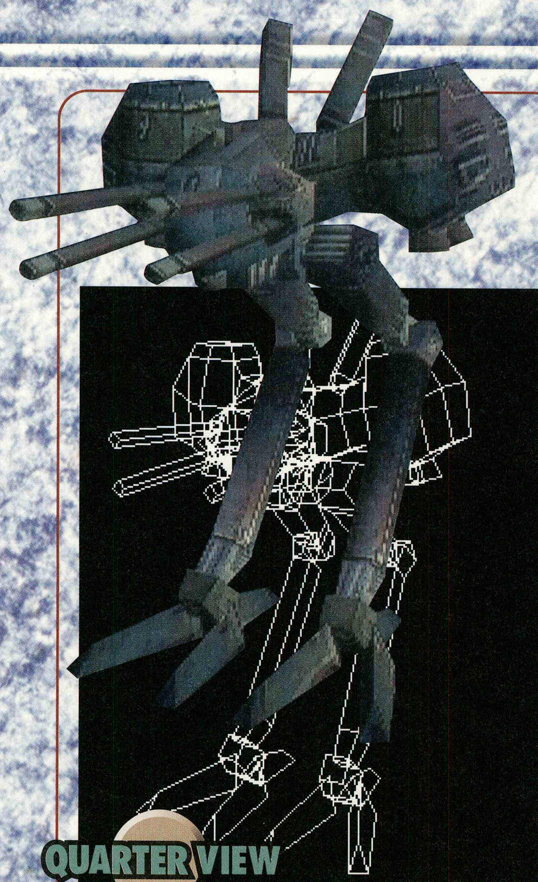


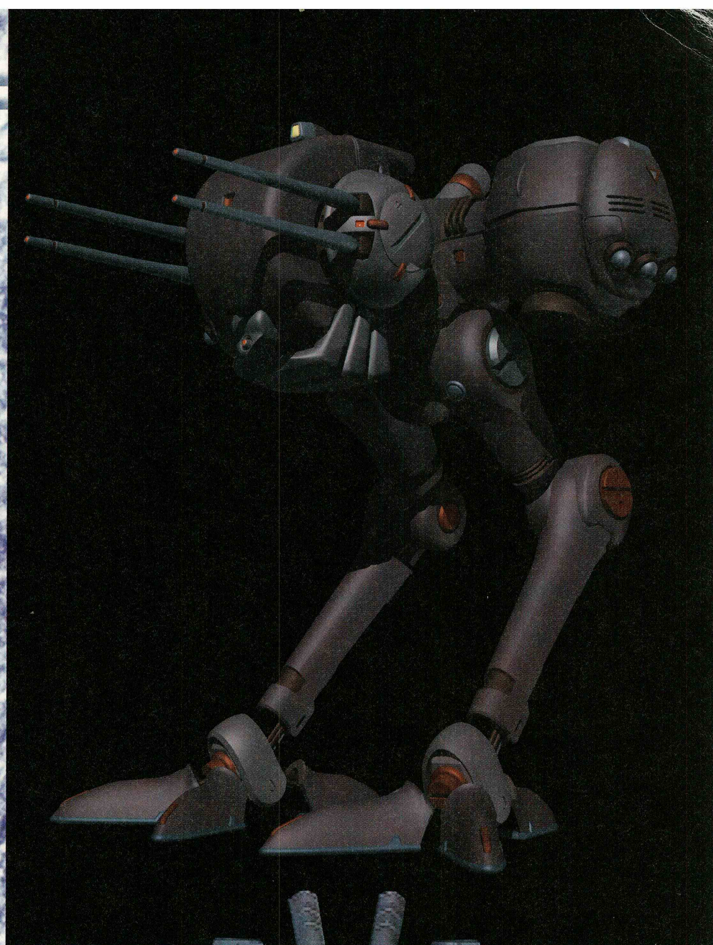
DATA / PARTS

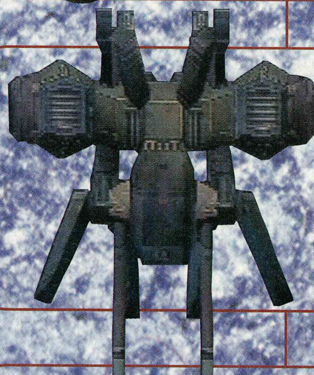
Part	Stats	Name
HEAD	衝撃防御：160／EG防御：185	HD-X1487
CORE	衝撃防御：492／迎撃性能：200	XCL-01
ARMS	衝撃防御：339／EG防御：402	AN-K1
BOOSTERS	出力：19000／消費EG：5070	B-VR-33
LEGS	衝撃防御：446／移動速度：483	LF-205-SF
BACK WEPON(L)	–	–
BACK WEPON(R)	–	–

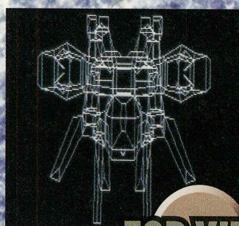
敵・逆関節攻撃マシン

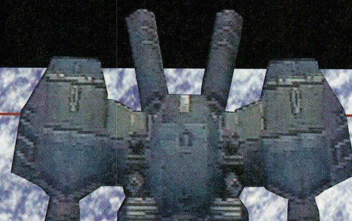


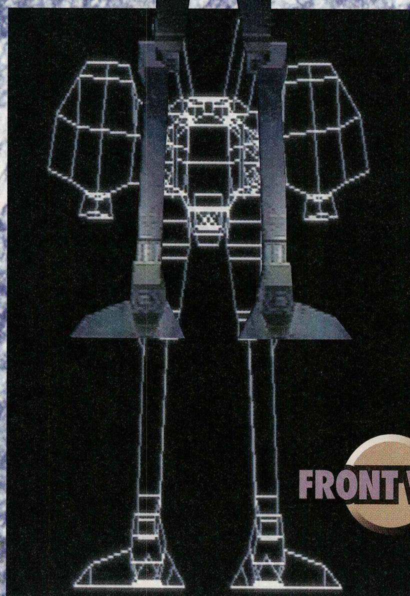

QUARTER VIEW

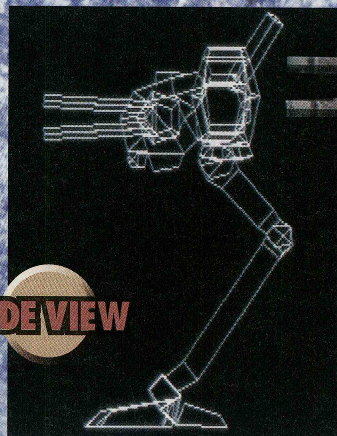


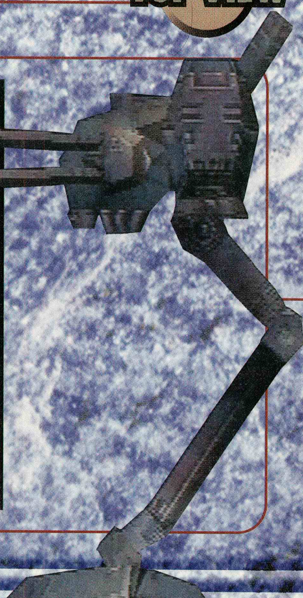



TOP VIEW



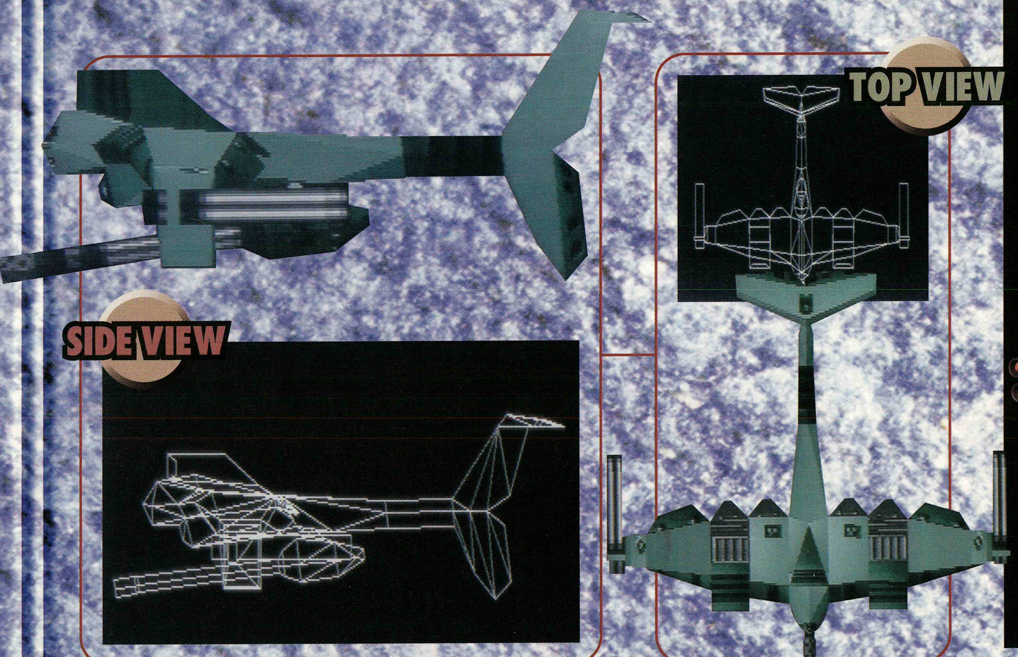

FRONT VIEW

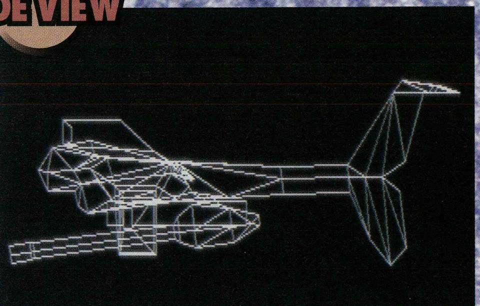

SIDE VIEW

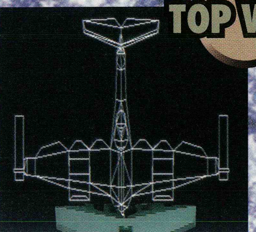


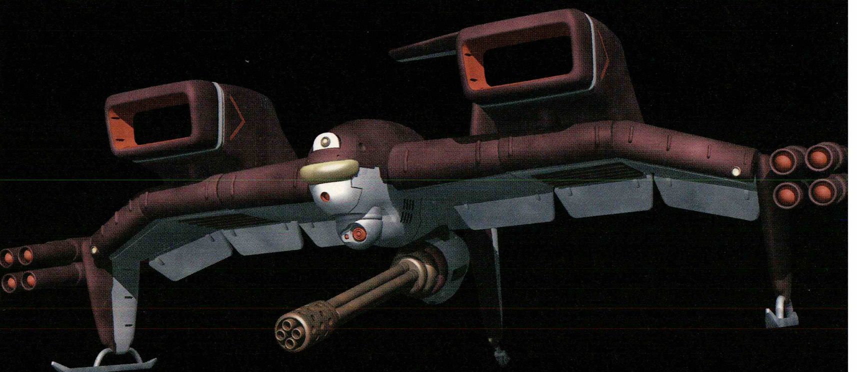
敵・無人攻撃機タイプ1

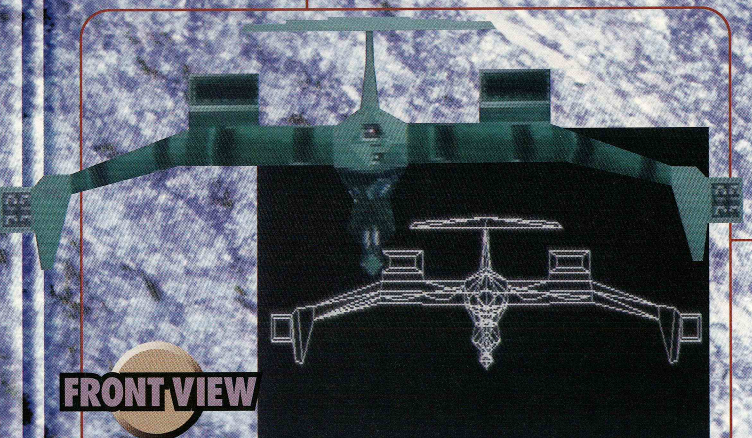
Illustration& Computer Graphic

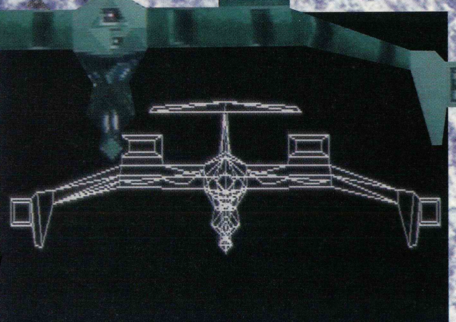


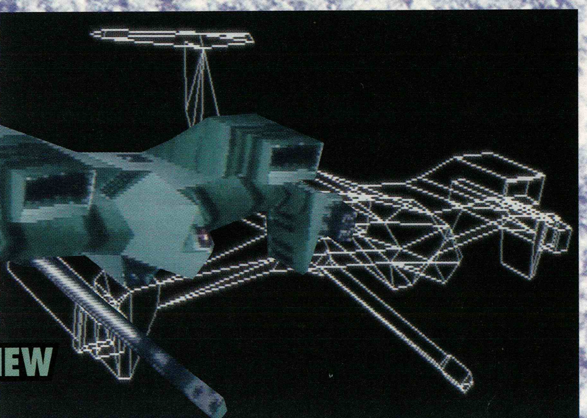

SIDE VIEW

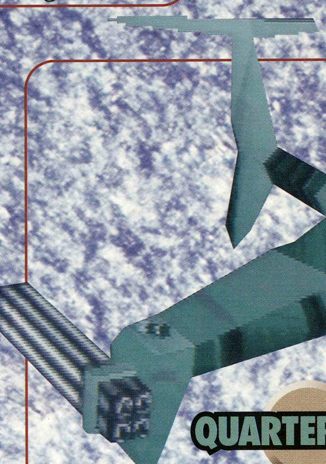

TOP VIEW





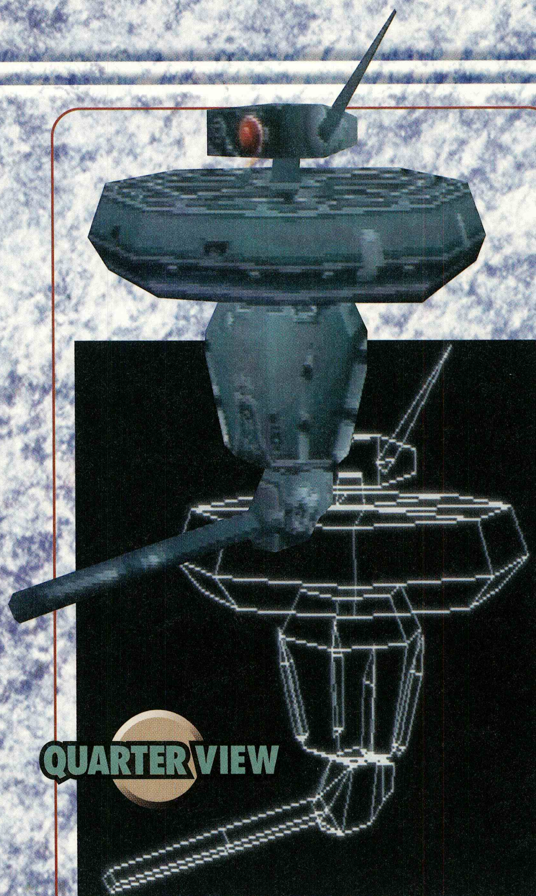

FRONT VIEW




QUARTER VIEW

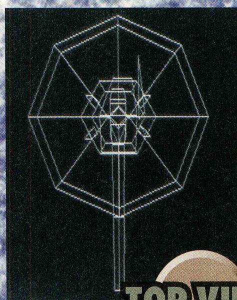
敵・無人攻撃機タイプ2

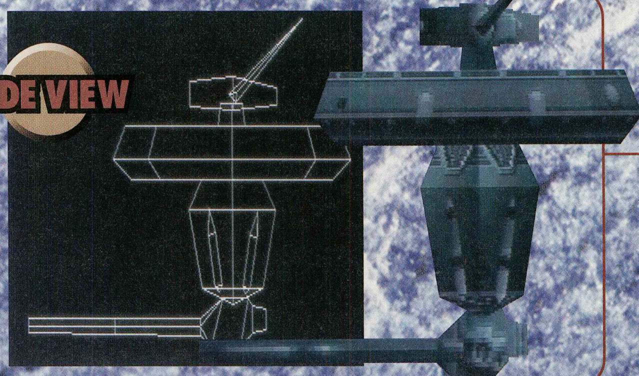


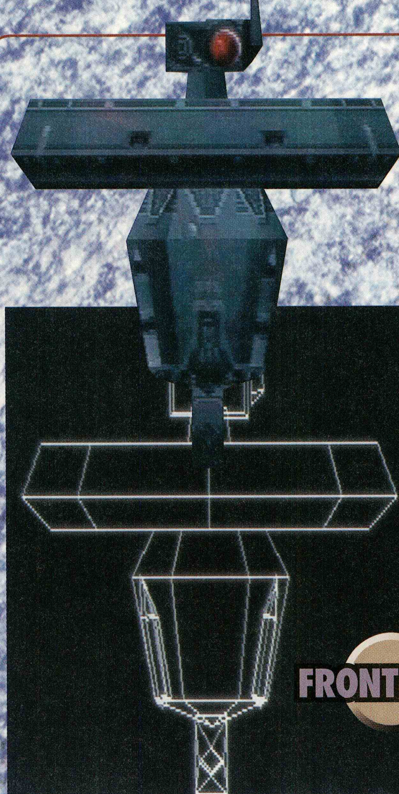

QUARTER VIEW






TOP VIEW

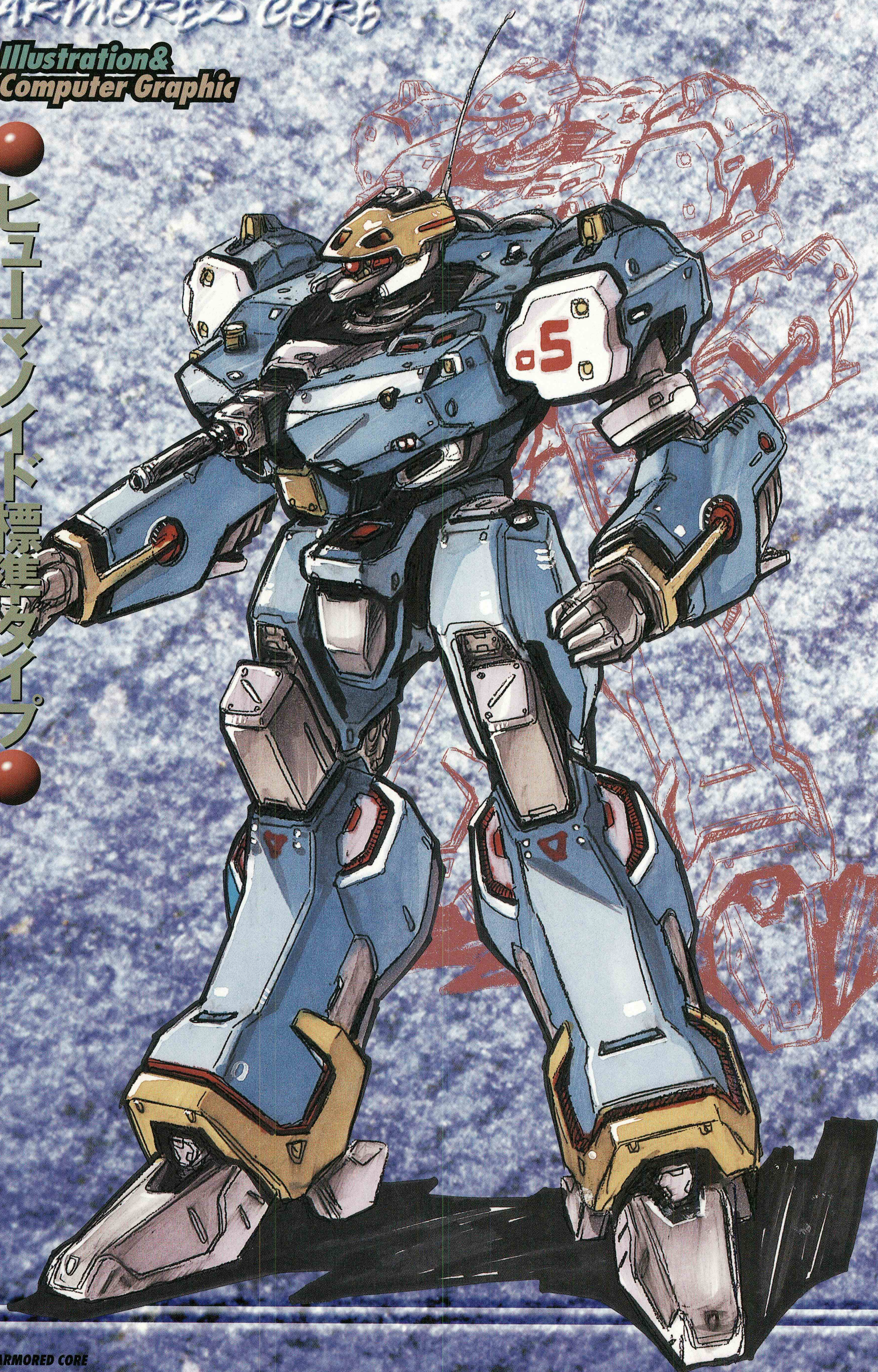

SIDE VIEW


FRONT VIEW

ARMORED CORE

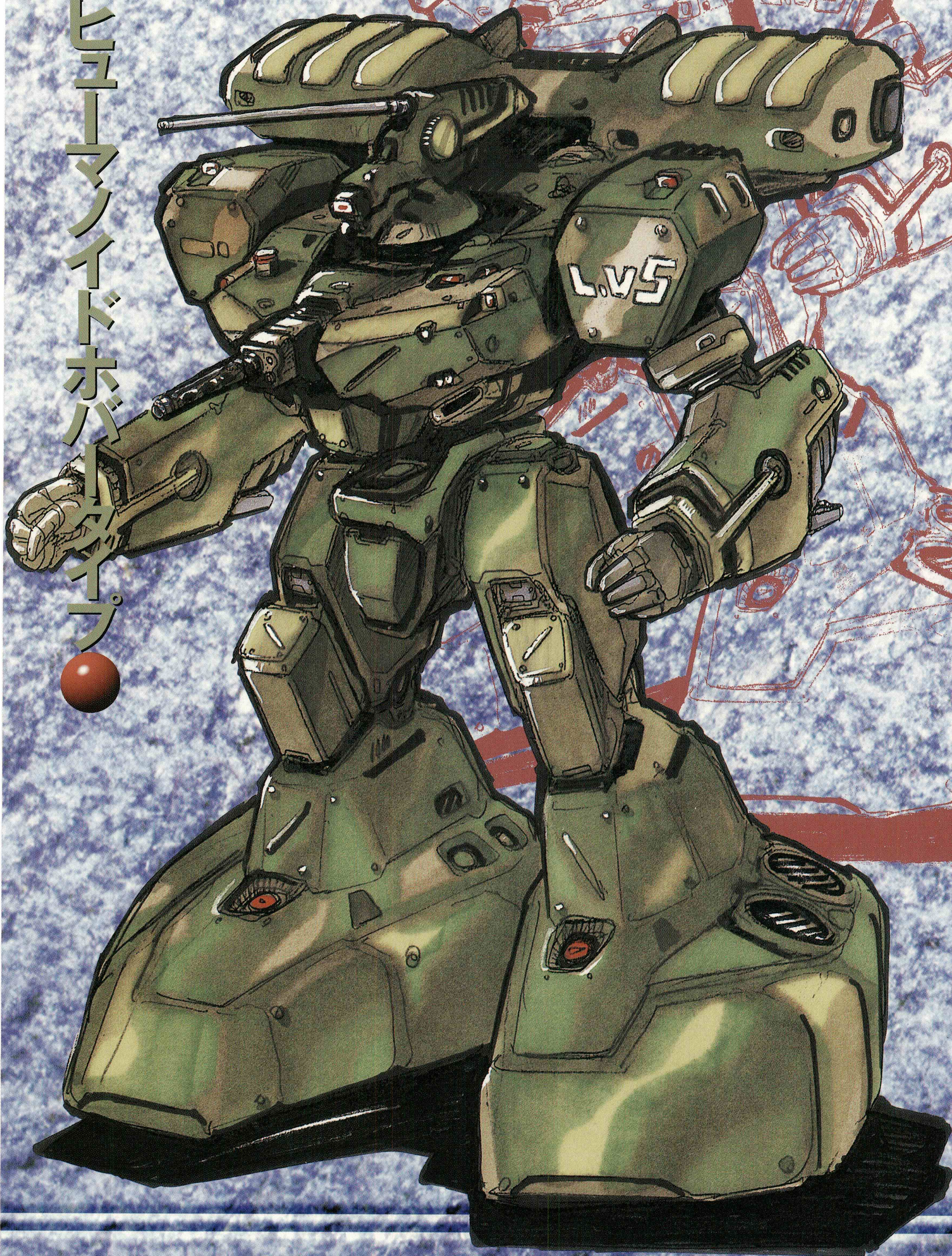
Illustration&
Computer Graphic

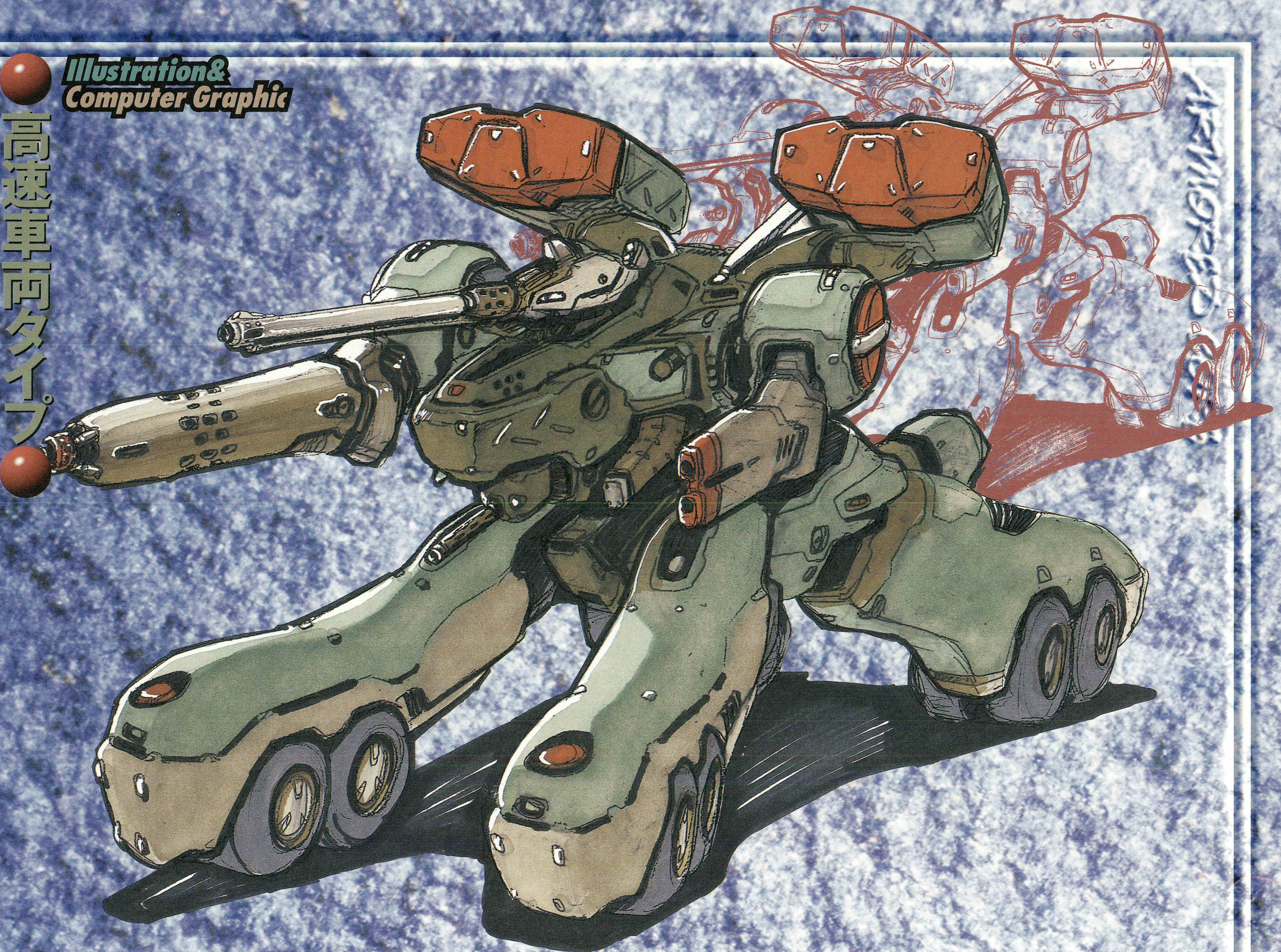
ヒューマノイド標準タイプ



Illustration& Computer Graphic

●ヒューマノイドホバータイプ●




ARMORED
Illustration&
Computer Graphic
高速車両タイプ

Illustration&
Computer Graphic

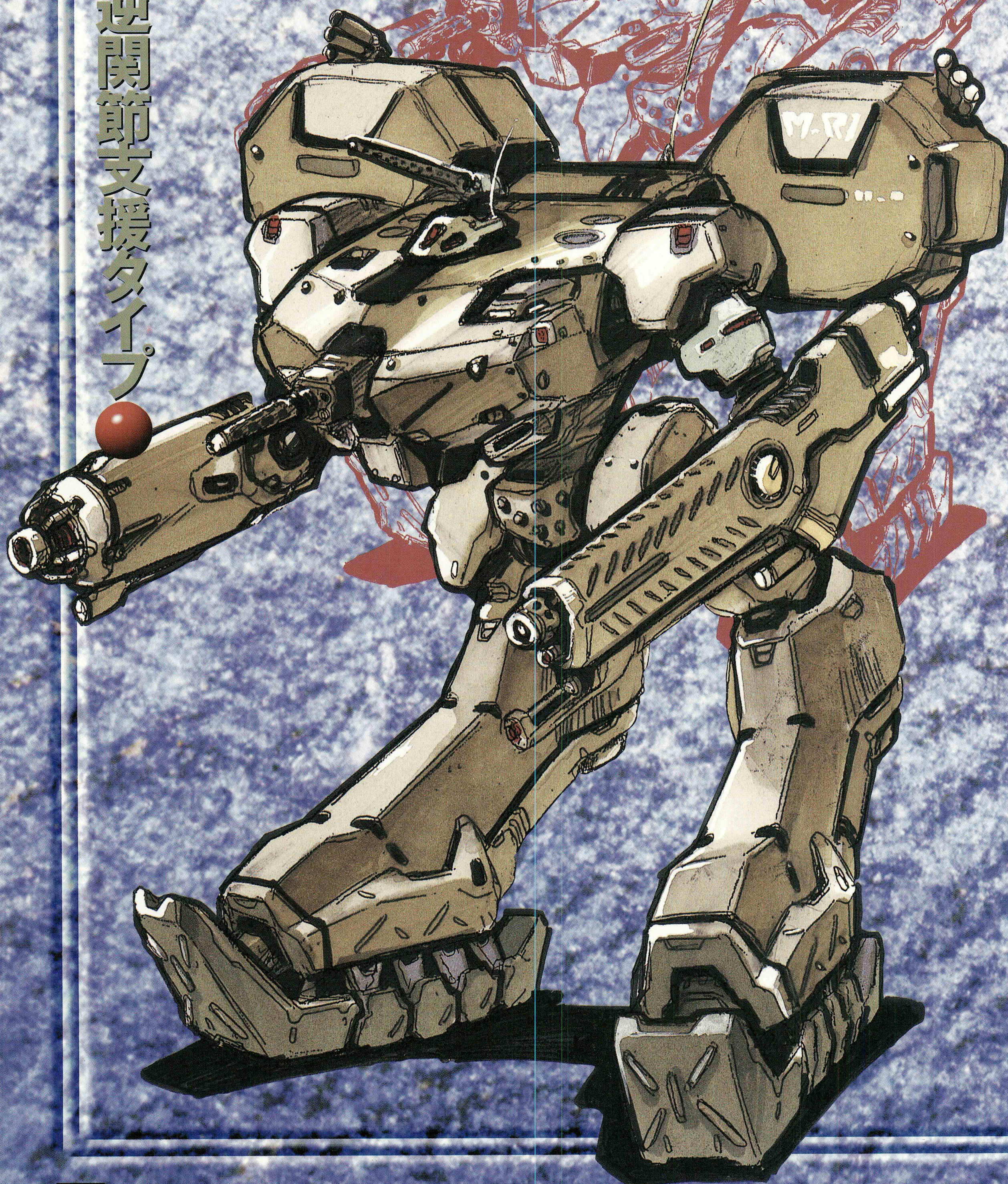
ホバー戦車タイプ



ARMORED CORE

Illustration& Computer Graphic

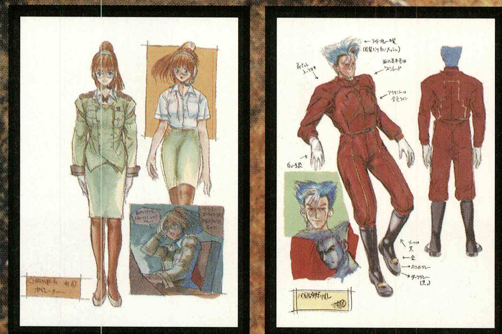
逆関節支援タイプ



ORIGINAL ILLUSTRATION

ARMORED CORE

●オリジナル設定イラスト集●



ゲーム中には一切登場しない、人間キャラクター。だが、設定の中ではしっかりと存在しているのだ。ランキングに入っているライバル、カンパニーのオペレーター等、ゲームプレイ中には見ることのできないキャラクターを紹介していこう。

頭髪
・ライトブルーで、はねた前髪だけ白メッシュ

コスチューム
・基調色はワインレッド〜ブリックレッド
アクセントのラインはゴールドです

ベルトはメタリックシルバー＆ブラック。

手袋
白いです

ブーツ
上から足首までは黒
足甲部プレートはゴールド
足まわりはホワイトグレー
靴裏はダークグレー

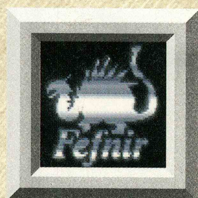
バルタザール
#②



Establishment Illustration

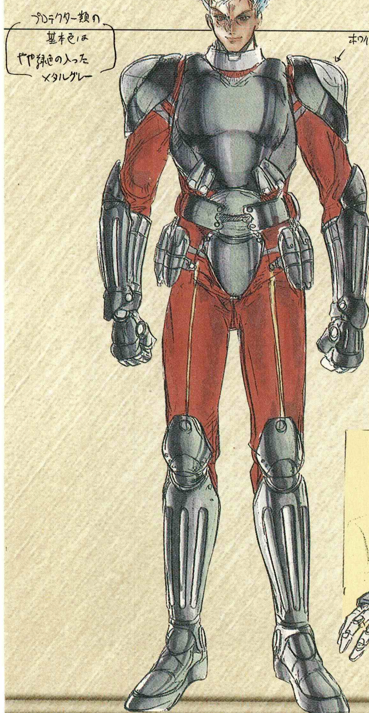
RANK 3
バルタザール

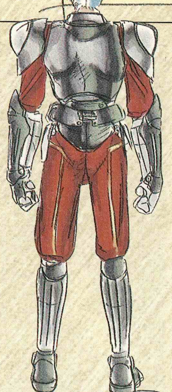
任務成功率の高さは無論として、戦闘における目標の撃破数はレイヴンの中でもトップクラスの、正真正銘のエース。
ゲルマン神話に登場する悪竜「ファフニール」の名を与えられた彼の機体は、4脚高速ホバー型としては限界に近い重装甲・重武装だが、驚異的な機動性と強大な攻撃力あわせ持つ恐るべき機体である。
彼と同じく、ゲルマン神話からその名前を取っているレイヴン・ロスヴァイセとその機体「ヴァルキュリアC」をライバル視しているという噂があるのだが、その真偽は定かではない。

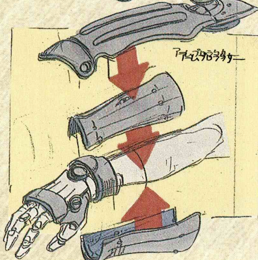






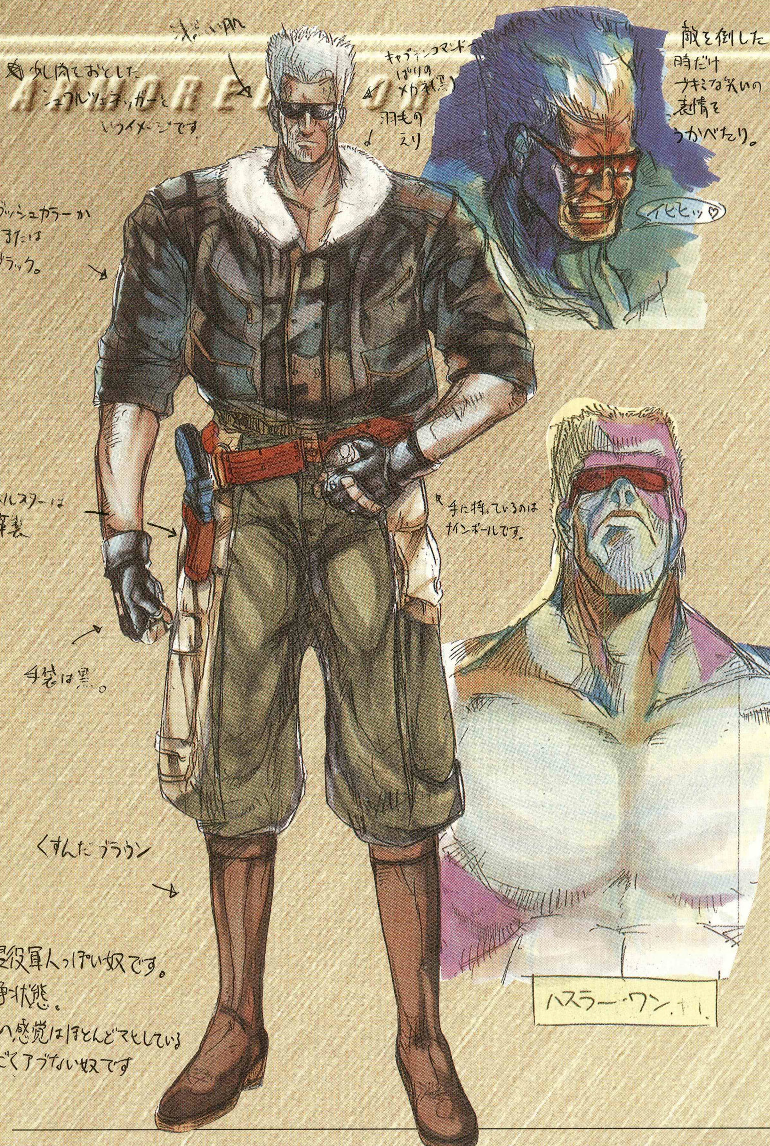






DATA / PARTS

機体名	ファフニール
HEAD	HD-REDEYE
CORE	XCH-01
ARMS	AN-3001
LEGS	LFH-X5X
GENERATOR	GBG-10000
BOOSTERS	B-T2
BACK WEPON(L)	WC-LN350
BACK WEPON(R)	WM-S60/6
ARM WEPON(L)	-
ARM WEPON(R)	WG-HG512

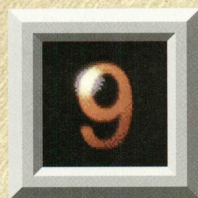


Establishment Illustration

RANK 1
ハスラー・ワン

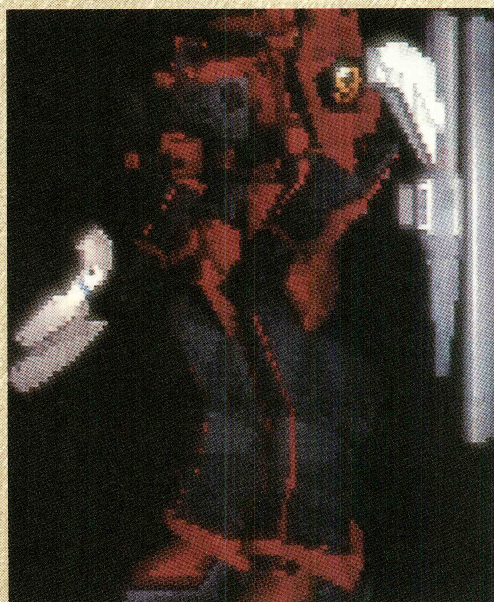
過去最強といわれているレイヴン。常に困難な任務に挑戦し、それを完璧に遂行することで知られ、依頼主の間から絶大な信頼を経ている。彼が引き受ける任務は、その遂行が非常に困難であるということ以外にはほとんど統一性がなく、依頼する陣営・その目的などはまったく問題にしていないことがわかる。

彼の愛機「ナインボール」は、軽量の機体にさまざまな装備を過不足なく装備した非常にバランスのよい構成で、その漆黒と深紅で塗りわけられた機体はアイザック・シティ近辺ではもっとも有名なアーマード・コアといえる。



DATA/PARTS

機体名	ナインボール
HEAD	HD-CX1487
CORE	XCL-01
ARMS	AN-K1
LEGS	LN-1001B
GENERATOR	GBG-10000
BOOSTERS	B-VR-33
BACK WEPON(L)	WC-GN230
BACK WEPON(R)	WM-S40/2
ARM WEPON(L)	LS-2001
ARM WEPON(R)	WG-XP2000



Establishment Illustration

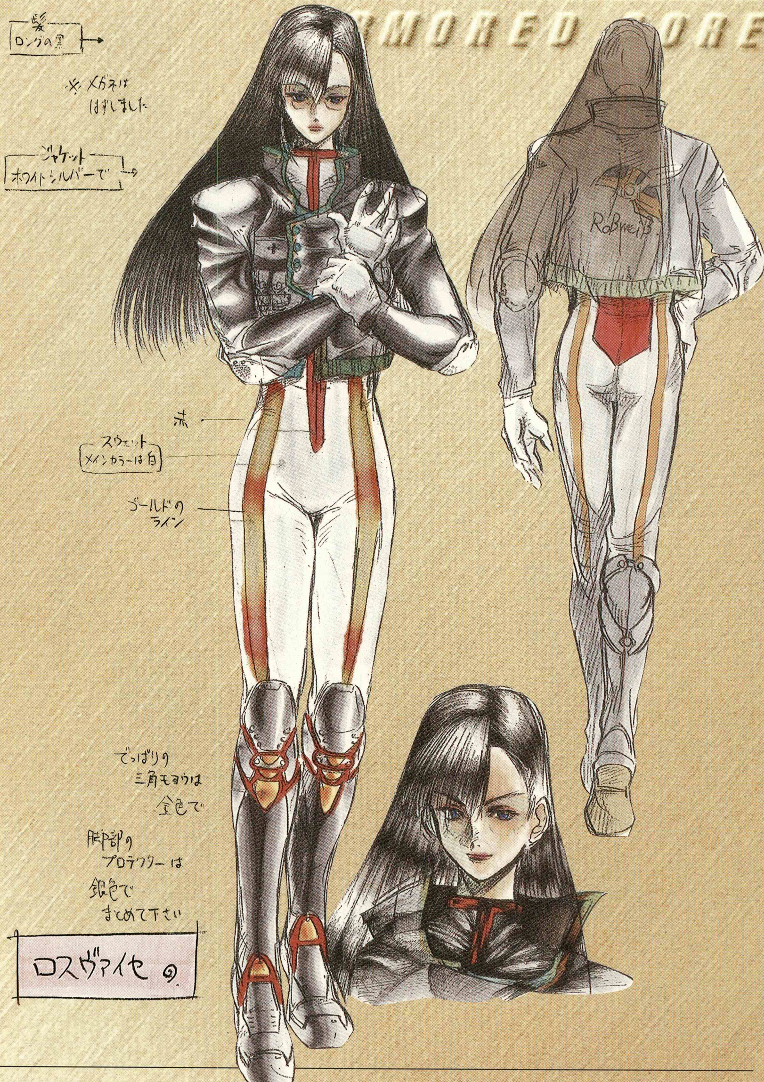
RANK……………2

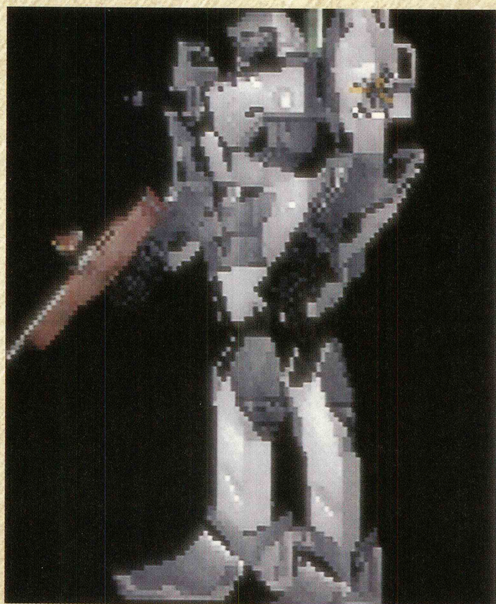
ロスヴァイセ

ワルキューレの戦乙女たちの１人と同じ名前を持つことから、女性と推定はされるが、その正体は一切不明であるというミステリアスなレイヴン。

その名前からか愛機「ヴァルキュリアC」は機体をグレーと白の２色に塗りわけられており、どことなく気品を感じさせる色合いとなっている。比較的軽量の機体を高機動化する方向性で組み上げられており、軽装な火器類を除けば非常に強力な機体といえるだろう。

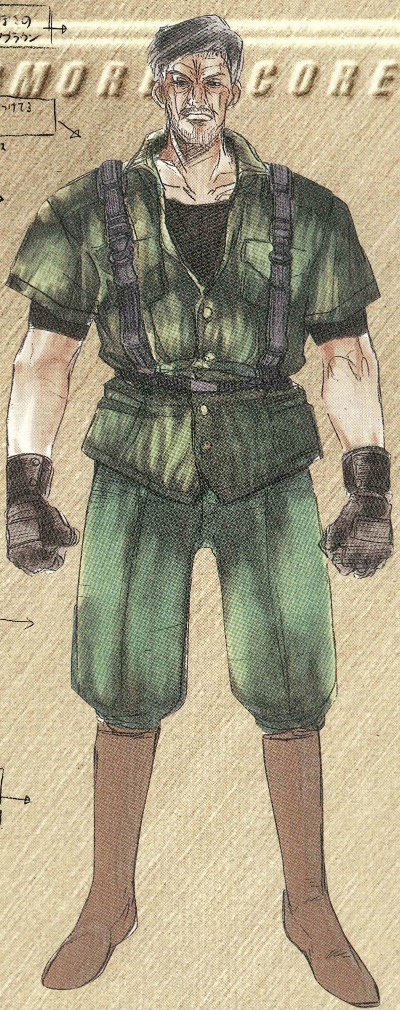






DATA/PARTS

機体名	ヴァルキュリアC
HEAD	HD-GRY-NX
CORE	XCA-00
ARMS	AN-K1
LEGS	LN-501
GENERATOR	GRD-RX6
BOOSTERS	B-VR-33
BACK WEPON(L)	-
BACK WEPON(R)	WC-ST120
ARM WEPON(L)	-
ARM WEPON(R)	WG-RF/5







Establishment Illustration

RANK 4
ヴォルフ

重武装をほどこした機体での、確実な任務遂行を信条とするレイヴン。予想される消費弾薬量の倍近い弾薬を常に準備して出撃し、余裕を持って任務を遂行することによって、非常に高い任務成功率を誇っている。彼の愛機「フェンリル」は、ヒューマノイド型のアーマード・コアと正反対の設計思想で組み上げられた機体であり、その外見は一見単なる重ホバー戦車のようだが、任務に対する装備の柔軟さはアーマード・コアならではのもになっている。



DATA/PARTS

機体名	フェンリル
HEAD	HD-06-RADER
CORE	XCH-01
ARMS	AW-MG25/2
LEGS	LC-HTP-AAA
GENERATOR	GBG-10000
BOOSTERS	–
BACK WEPON(L)	–
BACK WEPON(R)	WX-S800/2
ARM WEPON(L)	–
ARM WEPON(R)	–

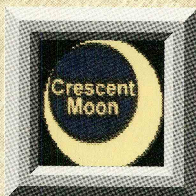


Establishment Illustration

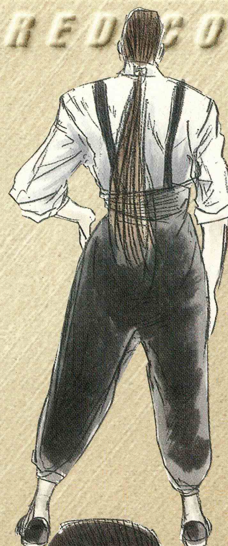
RANK ……………… 5

三日月

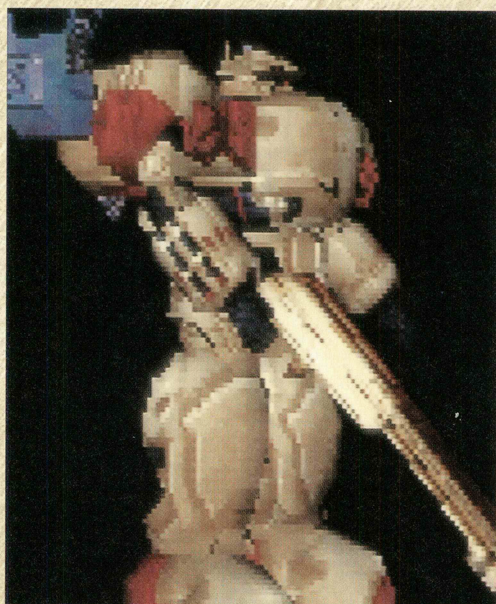
普段は紳士な人物として知られるが、戦闘中は任務遂行のために冷酷な行動をとることで恐れられている。その戦闘スタイルは、決してオーバーキルという種類のものではないが、任務遂行の障害となるものであれば、例えそれが味方であっても躊躇せずに排除するというものである。その結果、彼と共に任務に参加する者は少ないが、その徹底した任務スタイルゆえの任務達成率の高さと本人の紳士的な態度から、依頼主たちのからの人気は高い。





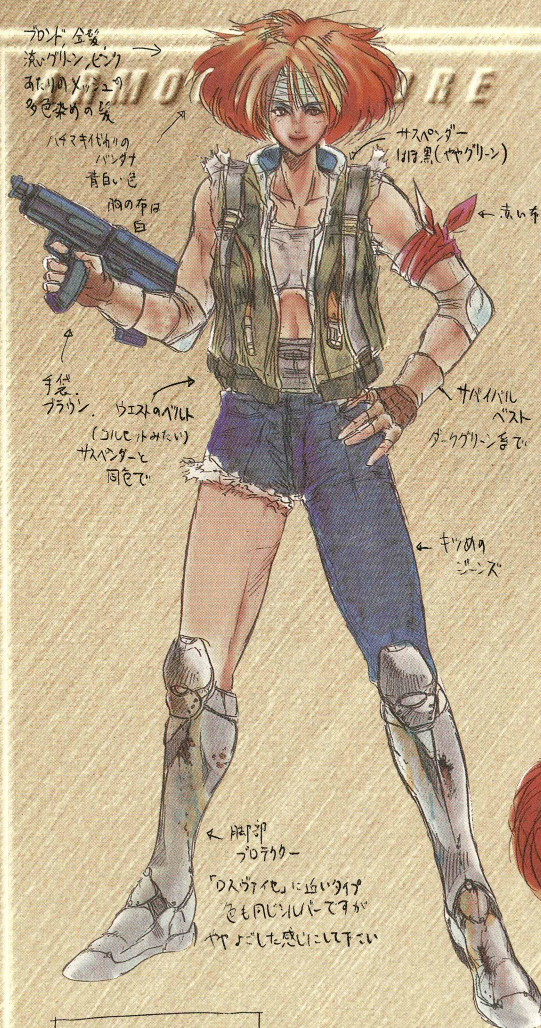






D A T A / P A R T S

機体名	クレッセントld
HEAD	HD-REDEYE
CORE	XCH-01
ARMS	AN-3001
LEGS	LNKS-IB46J
GENERATOR	GRD-RX6
BOOSTERS	B-T001
BACK WEPON(L)	WM-MVG802
BACK WEPON(R)	WM-MVG802
ARM WEPON(L)	LS-3303
ARM WEPON(R)	WG-HG512



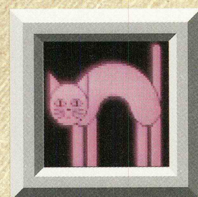


Establishment Illustration

RANK……………6
リンクスミンクス

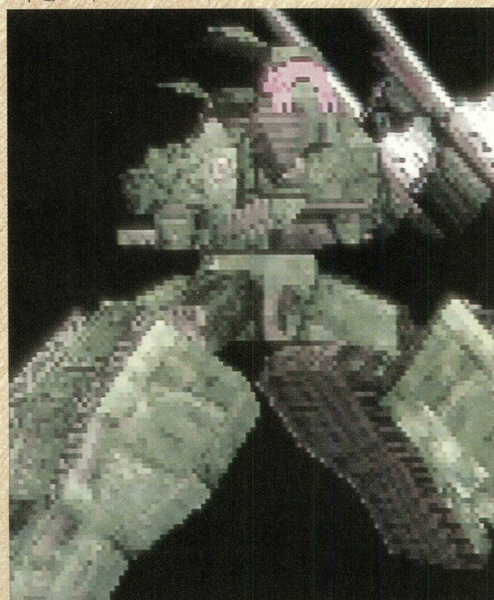
4脚型アーマード・コアによる高速戦闘を得意とするレイヴン。その機体の性能から、地上の荒野など障害物の少ない広所での作戦を好む傾向にある。機体は重装甲の4脚高速ホバー型で腕部にミサイルランチャ、背部に砲という通常とは逆のユニークな構成となっている。





DATA/PARTS

機体名	プリティキトゥン
HEAD	HD-08-DISH
CORE	XCL-01
ARMS	AW-S30/3
LEGS	LFH-X5X
GENERATOR	GRD-RX7
BOOSTERS	B-T001
BACK WEPON(L)	WC-ST120
BACK WEPON(R)	WC-ST120
ARM WEPON(L)	–
ARM WEPON(R)	–



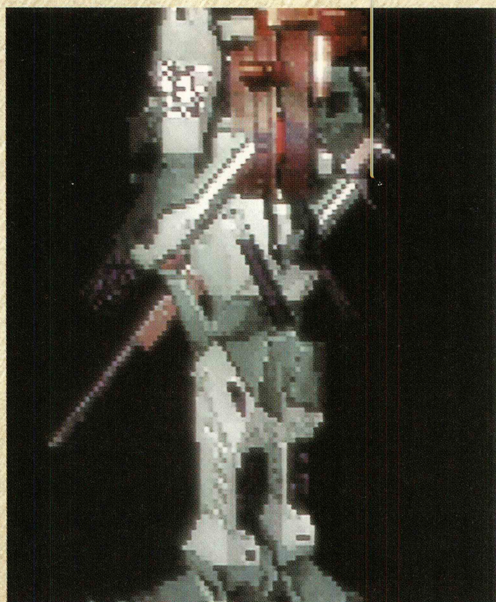
Establishment Illustration

RANK……………………7
ニック・カワサキ

狙撃による一撃必殺を得意とし、最低限の戦闘で任務を遂行するというスタイルで知られているレイヴン。彼の愛機「屠竜丙型」は、コア・腕部・脚部らすべてを軽量級のパーツで組み合わせることによって、機動力を高めると共に、背部に強力なセンサーユニットを搭載して索敵能力をも高めている。武装はスナイパーライフルのみ、という大胆な構成になっており、長距離での戦闘ではその威力を最大限に発揮することが可能である。





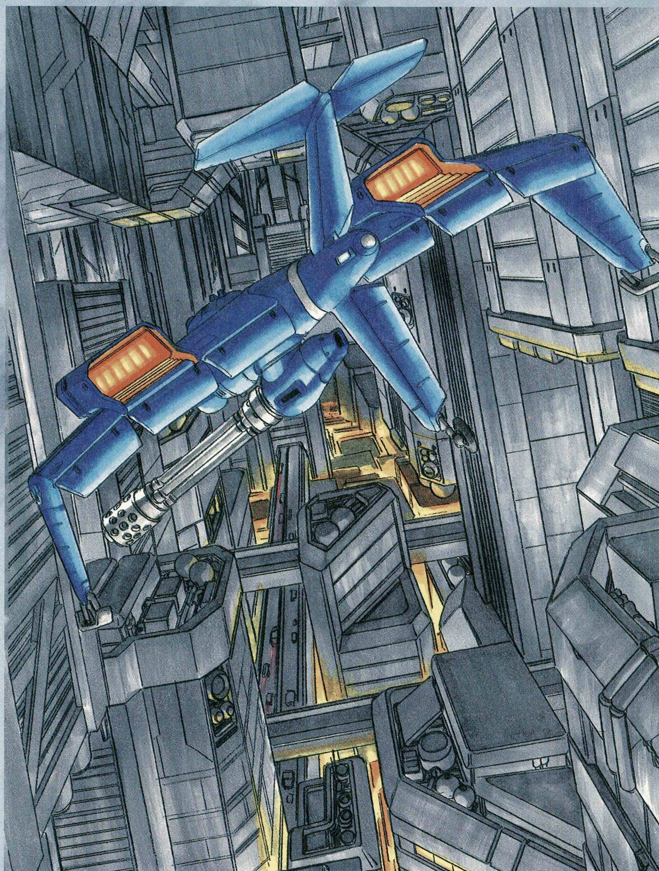


DATA/PARTS

機体名	屠竜丙型
HEAD	HD-ONE
CORE	XCL-01
ARMS	AN-K1
LEGS	LN-SSVT
GENERATOR	GRD-RX6
BOOSTERS	B-VR-33
BACK WEPON(L)	RZ-BBP
BACK WEPON(R)	–
ARM WEPON(L)	–
ARM WEPON(R)	WG-RF/5

IMAGE ILLUSTRATION

●イメージ・イラストレーション



アイザック・シティ

アイザック・シティ中央回廊をパトロールするガードのVTOL無人攻撃機「疾風」。もともとは広大な地下空間を有していた都市も無秩序な開発の結果、床面と天井の両側から高層建築物が延びるという、異常な景観を有することとなってしまった。

アイザック・シティ地上部

アイザック・シティの上には、「大破壊」で崩壊した都市が広がっている。所々に地下へ通じる換気ダクトや集光システムなどが見える他には、人類が生存しているという証は見られない。



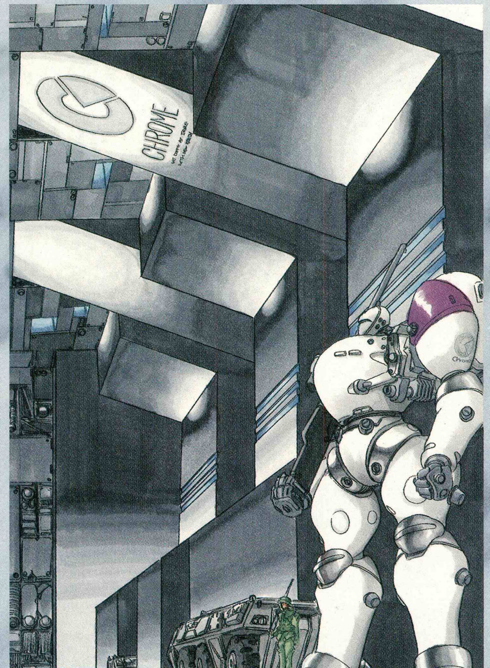


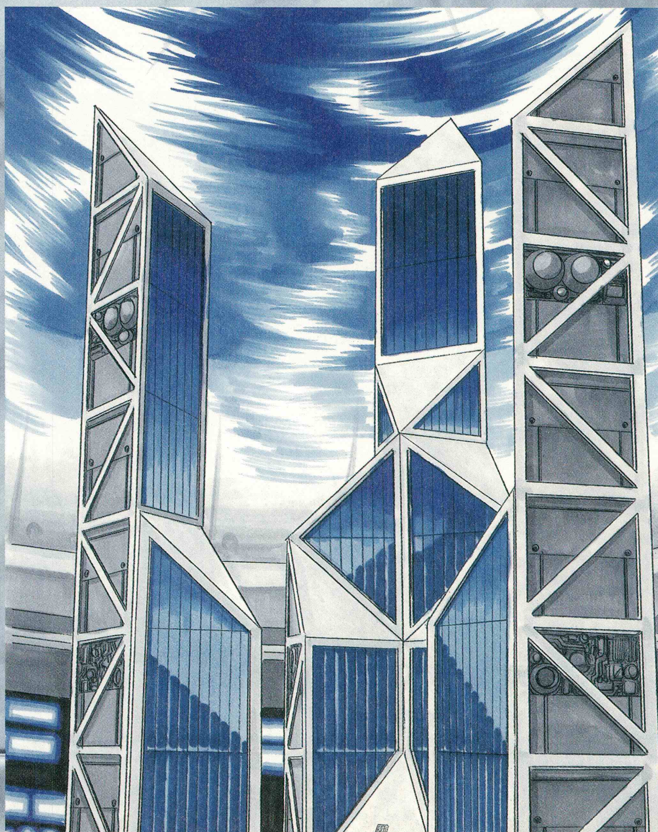
ストラグル

出撃準備を整えるストラグル所属のアーマード・コア、「狭霧」。前面装甲は未装着の状態。

クローム本社

テロリスト対策もあるのか、クローム本社は地下空間を完全に遮断する格好で建設されている。その周囲は武装したアーマード・コアが常時待機しており、厳重な警戒態勢にあることがわかる。





ムラクモ・ミレニアム本社

地下空間に開かれた巨大な天井ドームの下に高層建築を配置するという酔狂なことをやってのけるムラクモ・ミレニアム。ドームには時刻に応じて変化する空の映像が投影されているが、これは人類が失った、青空の下で暮らすという権利への憧憬である。

Establishment Illustration

RANK ……… 8

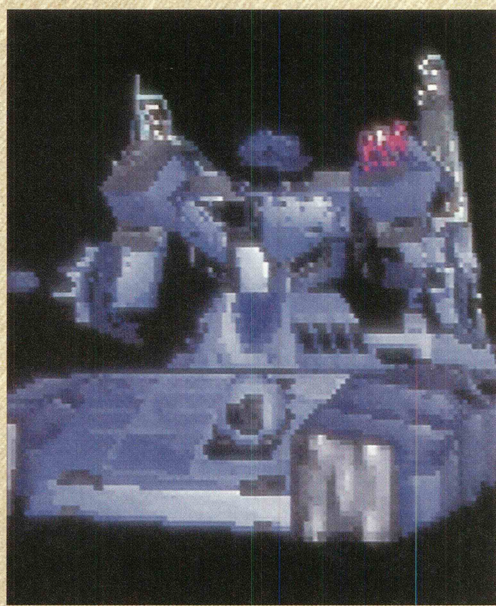
神威瑞穂

新進気鋭のレイヴンとして注目を集めている。愛機「神威ｍｋＸⅦ」は戦車型アーマード・コア独特の重武装をほどこされており、両腕に装備された大口径のライフル砲、背部のグレネードランチャーやミサイルランチャーなど、圧倒的な火力を誇っている。戦闘スタイルもその火力を最大限に生かしたもので、目標に対して全力で向かいこれを完膚なきまでに粉砕する、という徹底主義を貫いている。



D A T A / P A R T S

機体名	神威mkＸⅦ
HEAD	HD-08-DISH
CORE	XCA-00
ARMS	AW-RF120
LEGS	LC-MOS18
GENERATOR	GPS-VVA
BOOSTERS	–
BACK WEPON(L)	WC-GN230
BACK WEPON(R)	WM-MVG802
ARM WEPON(L)	–
ARM WEPON(R)	–

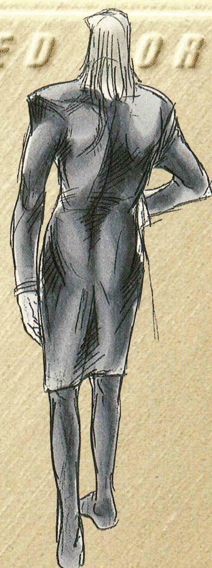


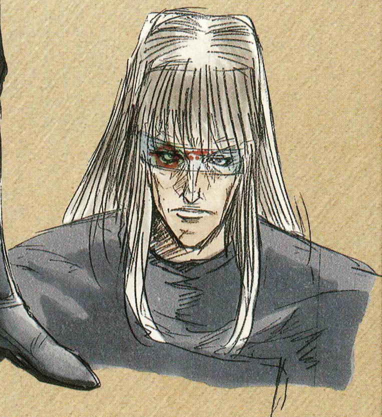
Establishment Illustration

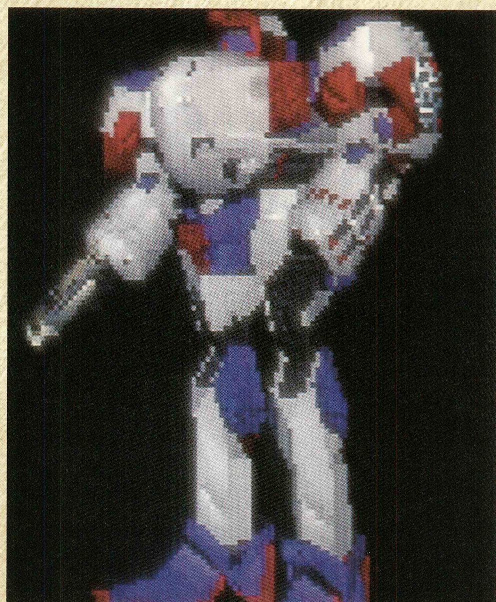
RANK 9
ピース・メイカー

一丁の銃にすべてを賭けていたガンマンたちに憧れてレイヴンを目指したともいわれ、愛機「ブルー・スチール」にはハンドガン以外の武器を一切搭載しないという、極端なポリシーを貫いている。武装以外では、上半身を強力重装甲でまとめ、下半身は逆に軽量化、機動性を高めているという構成を持っている。が、この組み合わせではハンドガン一丁ほどしか、武装に重量・出力の配分ができないことになっている。ヒーローを思わせる逆三角形の体型と派手なトリコロール塗装のおかげで、市民の特に若年層の間では非常に人気が高いという。







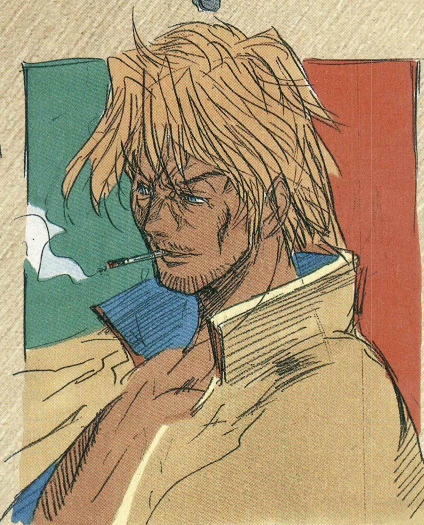


D A T A / P A R T S

機体名	ブルー・スチール
HEAD	HD-01-SRVT
CORE	XCH-01
ARMS	AN-3001
LEGS	LN-501
GENERATOR	GRD-RX6
BOOSTERS	B-T001
BACK WEPON(L)	–
BACK WEPON(R)	–
ARM WEPON(L)	–
ARM WEPON(R)	WG-HG235





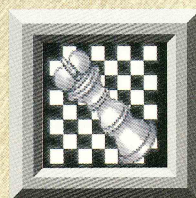


Establishment Illustration

RANK……………10
ホワイトクィーン

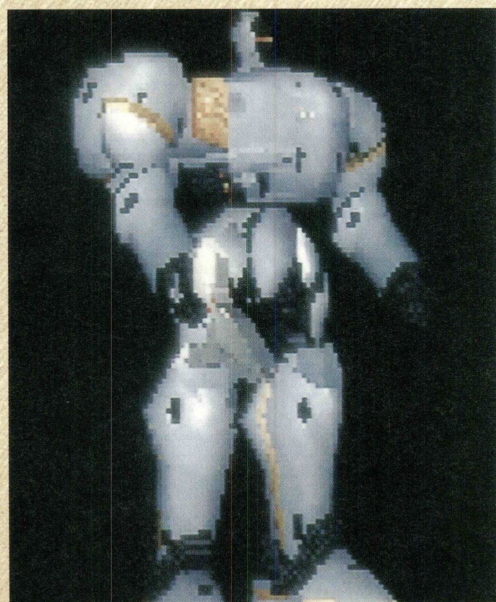
剣による近接戦闘を得意とする。愛機である「チェックイメイトII」は、ヒューマノイドタイプとしては比較的重装甲の機体である。左腕には剣を装備、火器類は強力だが装弾数の少ないパルスライフルを長距離および対空用に装備するのみ、という構成になっている。その戦闘スタイルは、重装甲とヒューマノイドタイプの機動性を生かして敵の火線をかいくぐり、至近距離に接近して必殺の一撃を見舞うといったものである。

本人はレイヴンとしての顔の他に、ネットワーク上でのチェス・チャンピオンという一風変わった肩書きを持っているが、他の多くのレイヴンたちと同じく、その性別・年齢・経歴などは一切不明となっている。



DATA / PARTS

機体名	チェックメイトII
HEAD	HD-D-9066
CORE	XCH-01
ARMS	AN-D-7001
LEGS	LN-D-8000R
GENERATOR	GRD-RX7
BOOSTERS	B-T001
BACK WEPON(L)	–
BACK WEPON(R)	–
ARM WEPON(L)	LS-3303
ARM WEPON(R)	WG-XP1000

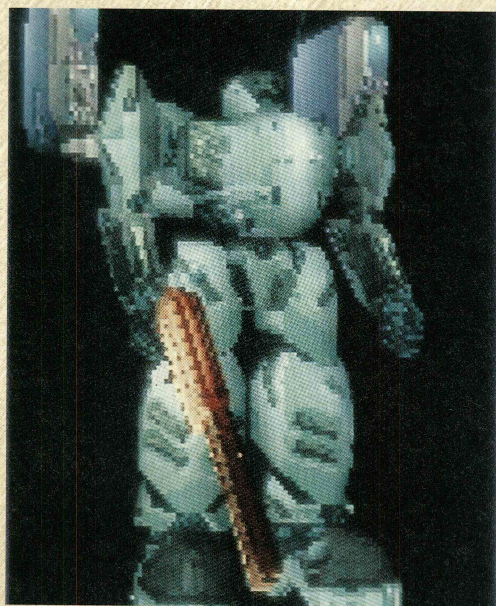


Establishment Illustration

NO RANK
プリューヌ桃李

赤色と黄色の派手な塗装に"倒福"と呼ばれるお守りをあしらったエンブレム、という非常に派手な外見を持つアーマード・コア「倒福号」を駆る。機体に、お守りをエンブレムとして描き込むなど、非常に縁起を担ぐことで知られ、任務の選択にはそういった点からも必要以上に慎重である。その甲斐あってか、これまでに失敗に終わった任務は皆無で、任務成功率では全レイヴンの中でもトップクラスである。ただし、異常なまでに縁起を気にするためか引き受けた任務の数自体はそれほど多くはなく、ランキングでは中位に甘んじている。

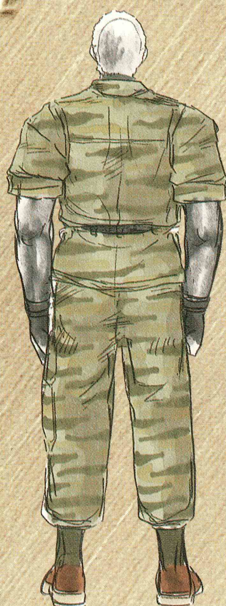




DATA / PARTS

機体名	倒福号
HEAD	HD-ZERO
CORE	XCH-01
ARMS	AN-K1
LEGS	LNKS-1B46J
GENERATOR	GRD-RX7
BOOSTERS	B-T001
BACK WEPON(L)	–
BACK WEPON(R)	XCS-9900
ARM WEPON(L)	LS-3303
ARM WEPON(R)	WG-HG512





Establishment Illustration

NO RANK
インヴィジブルQ

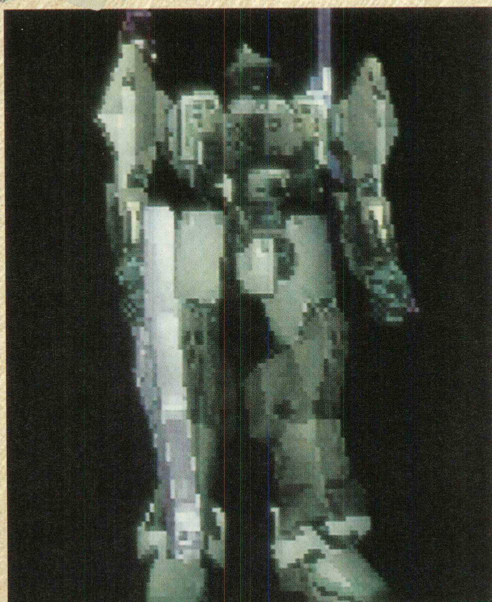
　自ら賞金首となり、追っ手であるバウンティ・ハンターたちを逆に仕留めることによって、彼らにかかった賞金を得て生き延びているというレイヴン。都合上犯罪者の側につくことが多いが本人は非常にまじめな人物で、あくまでもビジネスとしてレイヴンという職業に就いている。
　隠密行動が得意で任務達成率はかなり高い。彼の愛機「バウンティ」は軽装で、若干防御力を犠牲にしているが、強力なセンシング能力を持った上に火器類も充実しており、攻撃力は相当なものとなっている。



インヴィジブルQ

DATA / PARTS

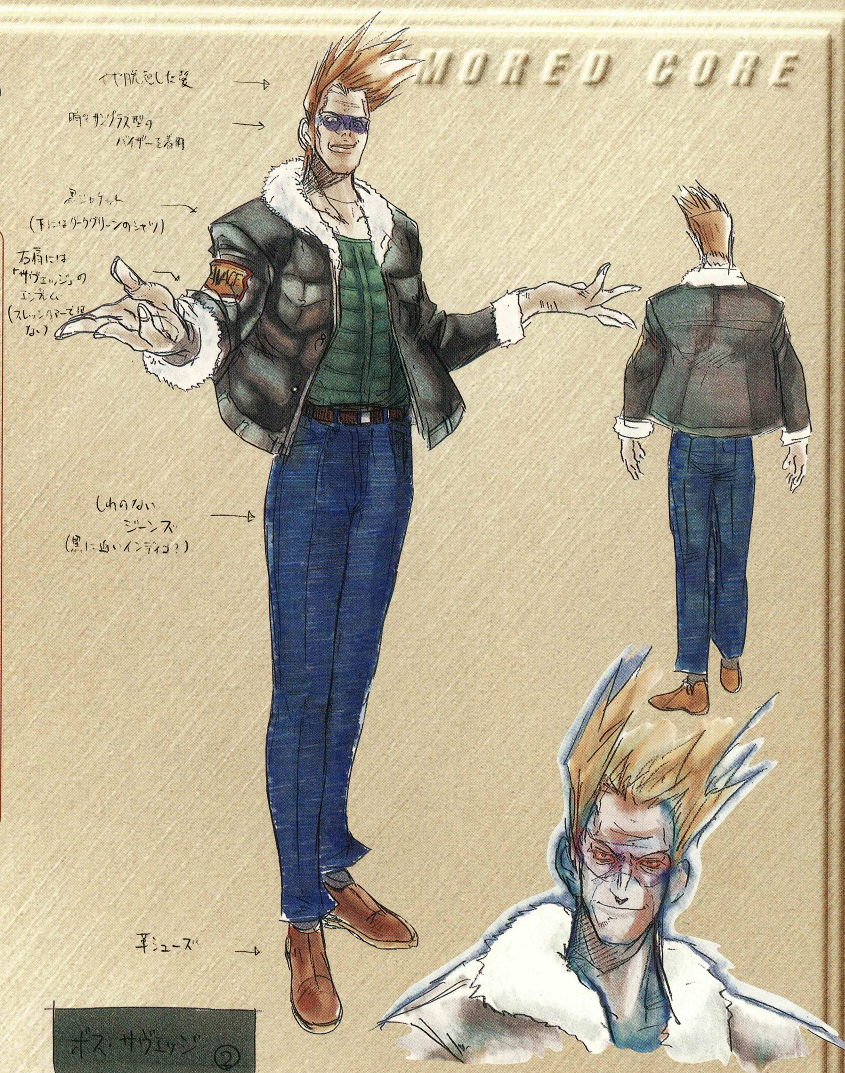
機体名	バウンティ
HEAD	HD-X1487
CORE	XCL-01
ARMS	AN-K1
LEGS	LN-1001B
GENERATOR	GRD-RX7
BOOSTERS	B-VR-33
BACK WEPON(L)	RZ-A0
BACK WEPON(R)	WM-S40/2
ARM WEPON(L)	LS-3303
ARM WEPON(R)	???

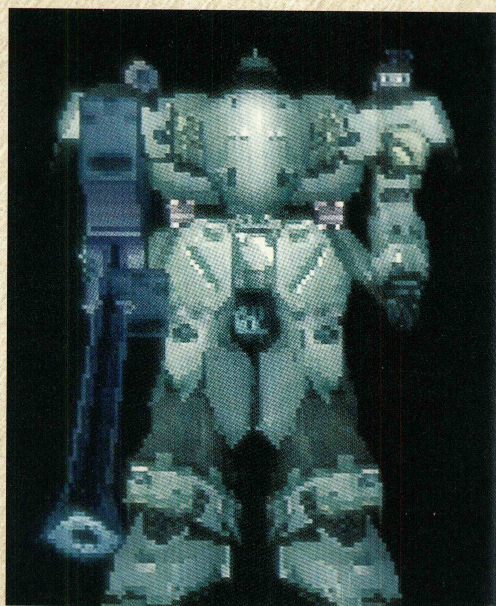


Establishment Illustration

NO RANK
ボス・サヴェージ

とにかく“目標を容赦なく叩き潰す”ことを信条としており、戦闘スタイルは非常に派手である。任務遂行という目標よりもその手段を楽しむ傾向にあり、任務達成率は低めである。機体の圧倒的な火力によって、自分よりも装備の劣った相手を粉砕するということに無上の喜びを感じているらしく、そういった仕事を専門に請け負っているようである。程度の差こそあれ、レイヴンという職業はそのような仕事を処理するための存在であり、その意味では彼のような人物はレイヴンの代表格であるといえなくもない。





D A T A / P A R T S

機体名	スレッジ・ハマー
HEAD	HD-REDEYE
CORE	XCH-01
ARMS	AN-3001
LEGS	LN-3001
GENERATOR	GRD-RX7
BOOSTERS	B-VR-33
BACK WEPON(L)	WM-S60/4
BACK WEPON(R)	WR-M70
ARM WEPON(L)	LS-3303
ARM WEPON(R)	WG-B2180



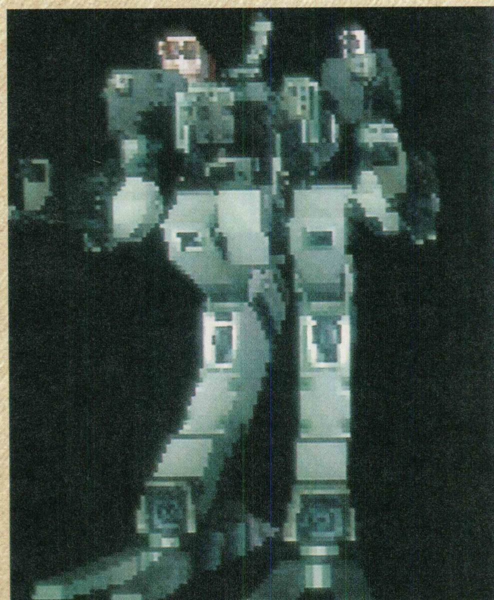
Establishment Illustration

NO RANK
ダイナマイトブル

任務遂行のためには手段を選ばず、ときには作戦区域そのものを廃虚と化させる、完全にオーバーキルな戦闘スタイルを持つ。ゆえに、任務達成をするものの、報酬による収入よりも損害のための支出がそれを上回って完全な赤字になることも多い。ただし、本人としては半ば合法的に無差別破壊活動を行う絶好の機会と考えてレイヴンになったともいわれ、その結果に満足しているようだ。

DATA / PARTS

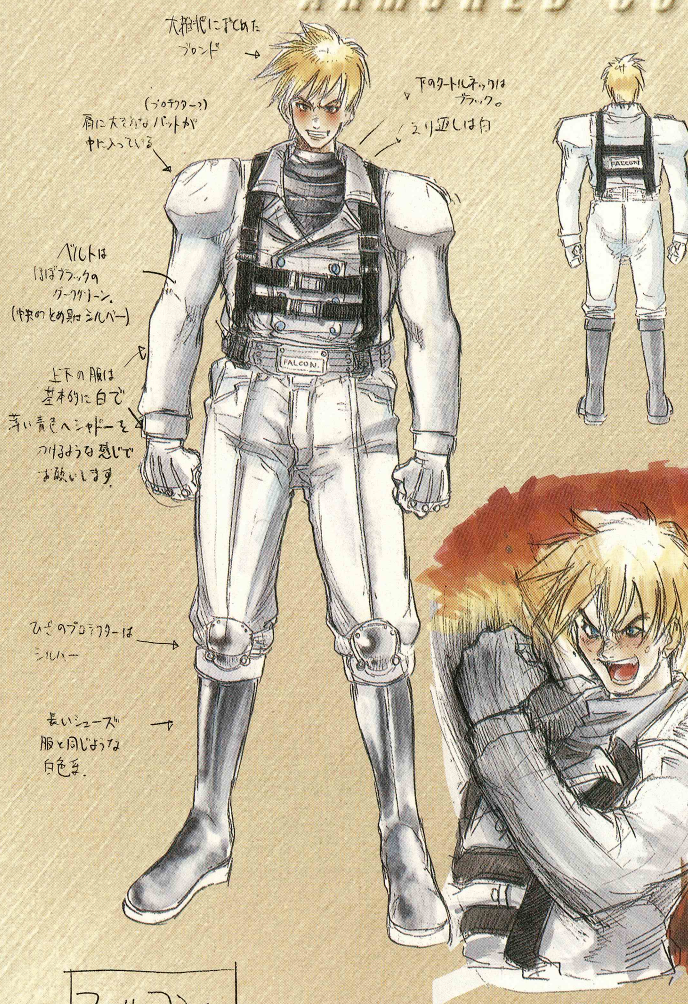
機体名	ブロックバスター
HEAD	HD-06-RADER
CORE	XCL-01
ARMS	AW-XC5500
LEGS	LB-4401
GENERATOR	GRD-RX6
BOOSTERS	B-T001
BACK WEPON(L)	WM-S40/2
BACK WEPON(R)	WM-S40/2
ARM WEPON(L)	–
ARM WEPON(R)	–

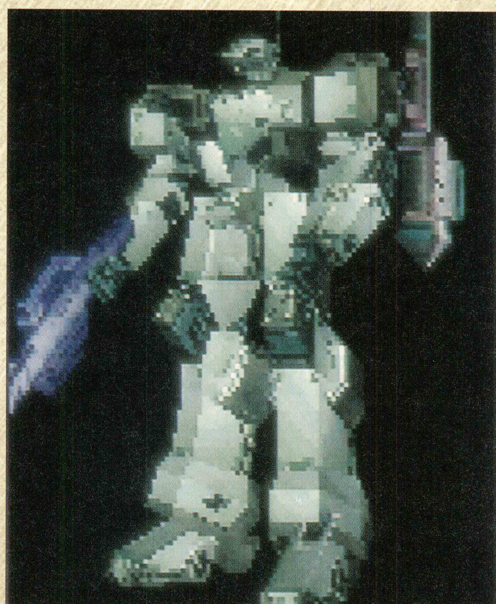


Establishment Illustration

NO RANK
ファルコン

新人のレイヴン。ようやく戦闘に参加できるだけの機体を手に入れ、これから本格的な任務を請け負うといったところであり、実際に単独で任務を遂行したことはまだない。始めての愛機となる「ヴィジランティ」は、基本的なパーツを組み合わせただけのきわめてオーソドックスな構成ではあるが、基礎がしっかりしているゆえに、乗り手の熟練度によっては十二分にその能力を発揮できるはずで、今後の活躍が期待される。





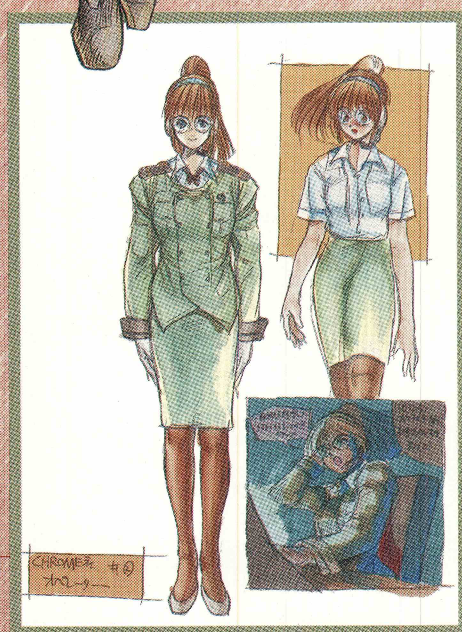
DATA / PARTS

機体名	ヴィジランティ
HEAD	HD-REDEYE
CORE	XCA-00
ARMS	AN-101
LEGS	LN-1001
GENERATOR	GRD-RX5
BOOSTERS	B-P320
BACK WEPON(L)	WC-ST120
BACK WEPON(R)	–
ARM WEPON(L)	–
ARM WEPON(R)	WG-RF35





CHROME社 #①
オペレーター。



Establishment Illustration

CHROME社オペレーター

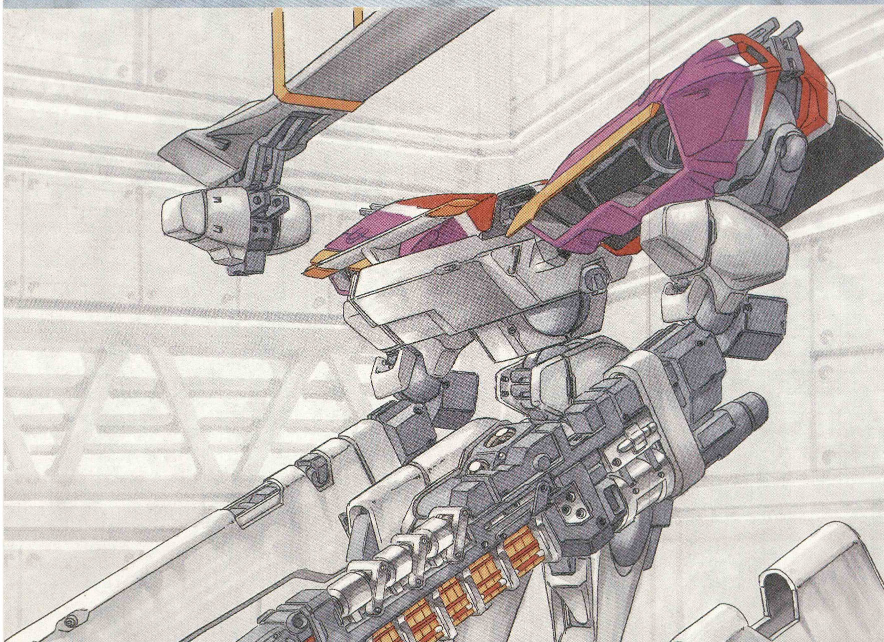
Establishment Illustration

MURAKUMO社 オペレーター

MURAKUMO社
オペレーター #②

IMAGE ILLUSTRATION

イメージ・イラストレーション

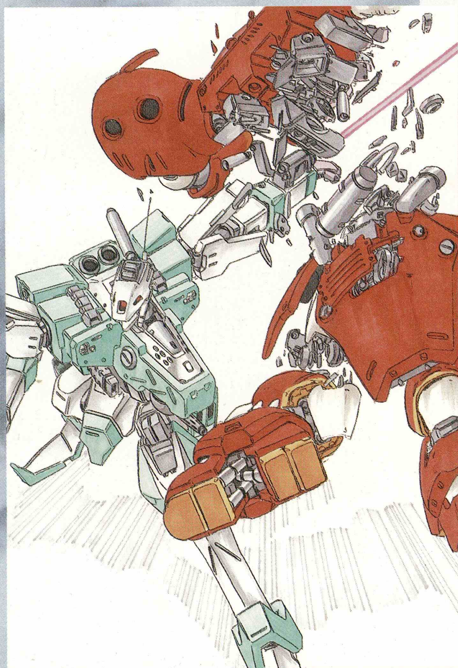


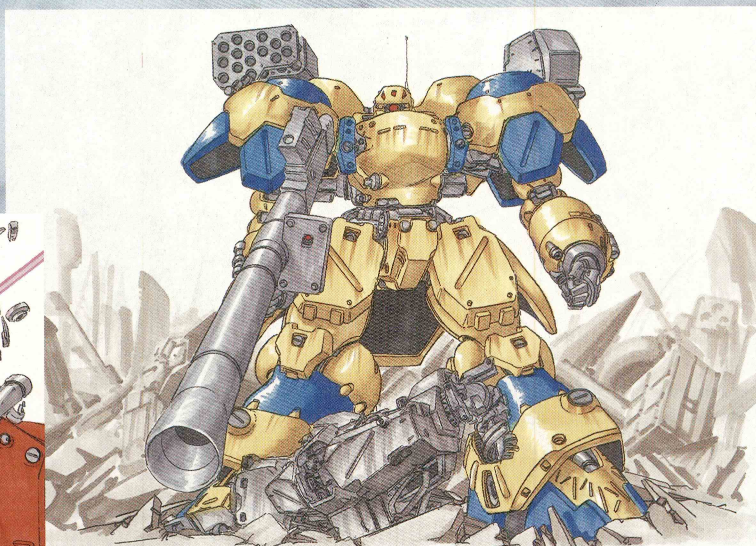
CHAOS開発風景

「CHAOS」のコードネームを持つ無人アーマード・コアの開発風景。左下腕部の装甲が取り外され、パルスライフルユニットの内部機構が露出している。これは量産型の「ハリアー」だが、指揮型の「ハンター」用大型複合アンテナと電子戦闘ポッドの試験を行おうとしている。

近接戦闘

アーマード・コアによる近接戦闘で、もっとも威力を発揮するのはレーザーブレードでの直接攻撃である。





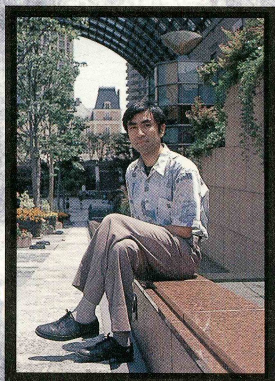
スレッジ・ハマー

レイヴンズ・ネストのランキングに名を連ねるレイヴン、ボス・サヴェージのアーマード・コア「スレッジ・ハマー」。その名のとおり、相手を叩き潰すための強大な火力を有する。彼に限らずレイヴンたちの駆るアーマード・コアはどれも個性的な構成、装備で組み上げられている。

INTERVIEW

ARMORED CORE

●インタビュー●





メカデザインを担当した河森正治氏、そしてアーマード・コアの開発スタッフのインタビューを掲載。河森氏がなにを考えデザインをし、開発スタッフがどのようにしてゲームを作り上げていったのか？今、それが明らかになる……。

ARMORED CORE/INTERVIEW

「アーマード・コア」メカデザイン
河森正治氏 スペシャルインタビュー

アニメ界の巨匠、河森正治氏。最近はゲーム関係の仕事が、かなり多いという。そんな河森氏にインタビューをお願いした。超多忙の中、仕事と仕事の合間を縫ってのインタビューだったが、「アーマード・コア」を中心として、いろいろと語ってもらえた。どのようにしてデザインができていったのか？　その気さくな人柄とともに感じ取ってもらえれば、と思う。



実は最初とはゲーム内容が違うんです(笑)

ーゲームのデザインを手がけるようになったのはいつ頃からですか？

河森氏：一番最初はマクロスのゲームをデザインしましたね。ゲーム内容には関わっていなかったんですけれど……。それ以外でも、デザインだけ手がけたタイトルはけっこうあります。でも、これだけまとまって仕事をするようになったのは、最近になってからです。特にプレイステーションなどが出始めて、グラフィック能力が格段に上がったことも、ゲームの仕事が増えた要因でしょうね。以前だと、デザインしてもオープニングでしか使えない、という感じでしたから。

ー最近ではゲームのデザインをすることが多いようですが？

河森氏：今いったような理由もあって、ここ３年くらいに渡っていろんなゲームの仕事を進めていたんですけど、当初のスケジュールが変更になって全部が今年に集中してしまったんですよ。



ー個人的にはゲームをプレイするんですか？

河森氏：もともとアーケードゲームが出始めたころに、テニスゲームなんかをやってました。ただボールみたいなのがいったりきたりするだけのゲームでしたけど(笑)。その時代からやってました。今は忙しくなったこともあってやってません。だから、ゲームをやらなくなってからけっこう長いブランクがあるんですよ。

ー家庭用ゲーム機はお持ちなんですか？

河森氏：持ってはいるんですけど、やはり時間がなくてやってません。もちろん仕事のものは別ですけど。

ー今回の「アーマード・コア」ではパーツを集めてメカを組みますが、他のものとは違ってデザインしにくかったのではないか、と思ったのですが？

河森氏：最初にまず、どういうふうにパーツをわけようか、ということから始めたんです。全パーツを自由に選択するようにもできたのですが、それだとパーツを組むときに収集がつかなくなる。ある程度、組み合わせの自由度は上げたいし、「アーマード・コア」というゲームのデザインラインというかオリジナリティを出したいし……、ということで、中心にコアを作ることにしたのです。

コアは当初5～6種類あったのですが、絞り込んで3種類ということになって、このコアを中心に展開していこう、ということになりました。

ーゲームの企画自体はフロム・ソフトウェアさんから持ちかけられる形で仕事の依頼

PROFILE

TV版「超時空要塞マクロス」のバルキリーを始め、「サイバーフォーミュラー」等のデザインを手がける。劇場版マクロス「愛・おぼえていますか」で監督としての手腕を発揮、近年ではゲーム業界での活躍もめざましい。

がきたのですか？
河森氏：実は最初に依頼されたものとはまったくゲームの企画内容が変わっているんです(笑)。当初はパーツの組み変えというのはなかった。メインのメカ１体とそのバリエーションを数体、そして敵メカのデザインを、ということだったのですが、最初の打ち合わせにいったときにパーツを組み合わせるようになりました、といわれてガビーンと(笑)。でも、それがまた面白かったんです。

パーツの組み合わせ、というと自由になりすぎるので、まずラフを描いてみて、収集をつける意味でコアを決めていく。このゲームでの基本的な視点は自機の後ろからになりますから、アニメとは根底から違って、後ろから見たときに差別化できなくてはならない。これは大変でした。どうしても前からデザインを始めてしまいますから、最初のうちは後ろ姿との明確な差別化がうまく把握できなかったんです。正面から見た時の特徴が後ろ姿にも反映されつつ、後ろのバックパックを交換できるようにしてほしい、ともいわれたのですが、バックパックの方が目立つことになるので、特殊な場合を除いてやめてもらったんです。それで両肩に武装することにしたのです。真後ろをあまり変えると、どの機体をメインにしたのかわからない。その辺が難関でした。

ーかなりデザインに苦労されたみたいですね(笑)

河森氏：(笑)このゲームではユーザーに自由にデザインしてもらって、自分なりのメカを作ってもらうのですけど、ひとつの形に突出した完成度を持たせられない。これで決まり、というようなものになりすぎると、それでゲームが終わってしまうんです。そうじゃなくて、組み合わせたときにそれぞれ味があるようにパーツを設計しつつ、さらにあまりパーツの傾向が似すぎないようにする。このへんのバランス調整も難しかったですね。

若干、共通要素を入れながら違いを出す。しかも、キャラクターものではなくハードなミリタリー路線ということなので、あまり変な形にはできないですから。

ー個人的にはキャラクターものと、ミリタリー路線ではどちらが好みですか？

河森氏：どっちも好きですね。キャラクターものはキャラクターもので追求するし、リアルなミリタリーものならそれを追求する。さらにいえば、ロボットものじゃなくて現用兵器なども好きですし、企画次第ですね。今回はヒーロー性を押さえてミリタリー路線でいこうと。アニメだと、こういう企画はなかなかできない。玩具化などの話がからむと、キャラクター性やヒーロー性を強くしてほしい、といわれますからね。そういう意味でも、普段あまりやっていないことができて楽しかったですよ。



ヒーロー的かっこよさじゃない部分を狙った。

ープレイヤー側メカと敵メカの差別化はどのようにしてとったんですか？

河森氏：今回は敵も味方も錯綜しているので、敵メカに関してはロボット系じゃないものが多いです。例えば、プレイヤー側のメカが戦車系なら敵メカは航空兵器や装甲車、というような感じで差別化しました。

プレイヤー側のメカにしても、同じようなパーツで機体を組みますからね。差別化を考えると、いかに同じようなメカで変化をつけるか、というのが難しかった。デティールが違うのではなくて、シルエットが違うようにするのが大変でした。

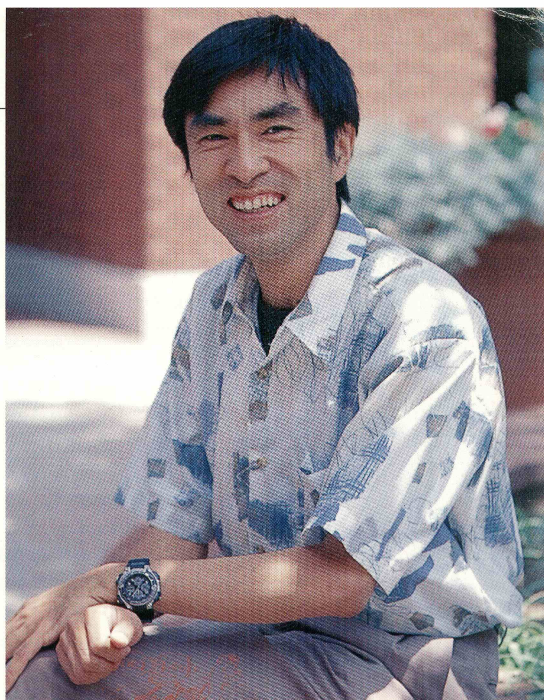
あと、コクピットや動力源が同じ場所にある、という設定なので胸が厚い。戦車の砲塔くらいのサイズですね。普通の胸の厚みにすると、普通のロボットになってしまいますから。だから、人型のプロポーションとしては、あえてちょっと崩しているんですよ。ヒーロー的なカッコよさじゃない部分を狙っているというか、そんな感じです。

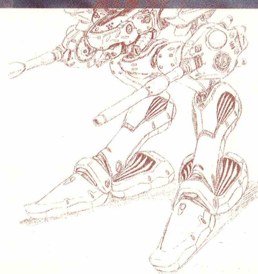
ーヒーロー的なキャラクターというのは、決まった形というのがあるんですか？

河森氏：あります、あります。ヒーローだったら一点集中法というやりかたがあって、胸なら胸でポイントをきめて、そこから放射状にラインを広げるようにするんです。これはデザインをしている人が、そのことを知ってても知らなくてもそういう形になる。

ー無意識にそういうデザインにしているということですか？

河森氏：そうですね。あとはヒーローものの条件として、そのメカを真っ黒に塗りつぶしたときでも、ひと目でそれとわからなくてはいけないですし。「アーマード・コア」ではミリタリー路線ということで、外側の凹凸を増やしていますけど、ヒーローものなどは、その凹凸を減らして外形のラインだけでわかるようにするんです。凹凸をたくさんつけると、パッと見たときにはかっこいいけど、すぐに見飽きてしまうようなものになりやすいんです。デザインが埋没してしまう。今回に関していえば、パーツを組み合わせるので、曲面と直線のバランスというか、そのわけかたを考えましたね。実際に組んでみないとどうなるかわからないですけど(笑)。とにかく後ろ姿でハッタリが効くようにと(笑)。







⬆河森氏が描き下ろした「アーマード・コア」のラフデザイン。これをもとにコンピュータで形を作っていく。



アニメもゲームもだいぶ歩みよってきている。

ーアニメのデザインとゲームのデザインでは、難しさの違いはどのへんにありますか？

河森氏：さっきもいいましたけど、ひとつはアクションシューティングゲームの場合には後ろ姿がメインになる、ということです。これは本当に難しくて、今もまだ追求している最中ですね。これがいちばん大変。

次が、昔とは違いますがポリゴンの制約ですね。３年くらい前よりはだいぶ良

くなってきましたけど。ゲームの場合、アニメよりテクスチャーが自由に貼れるところがありますよね。テクスチャーが入れやすいデザインというのはアニメとはだいぶ違います。

ーアニメのほうがキャラクターを自由に動かせるような気がしますが？

河森氏：そうでもないです。アニメを細かく動かそうとすると、描き手がものすごく大変ですけど、ゲームの場合は一度モーションをつければ、どんなアングルに変えようとそれで自由に動きますから、一長一短ですね。まあ、アニメもゲームもだいぶ歩み寄ってはきていますけどね。

ー最近のアニメは女の子主体が多いですが、どう思いますか？　仕事の依頼も多いと思いますけど？

河森氏：やっぱり年をとると、だんだん難しくなってきますね(笑)。

いま楽なのは、ゲームの場合はハード路線、アニメの場合はキャラクター路線、とはっきりわかれているところですね。両方でしっかりとわけられますから。同じようなデザインの依頼が重なるといちばん困りますね。

ー「アーマード・コア」では人間のキャラクターがまったくいませんよね？

河森氏：いさぎいいですよね(笑)。そのこともあってか、プレイステーションエキスポなどで、対戦専用のゲームかと思われたみたいですよ。

でもこのゲームはいろいろな楽しみかたができるし、やり込めるゲームだと思います。

ーご自分でプレイするときに組むメカはどういう形ですか？

河森氏：まだちゃんとプレイしていないのですが、わりと変な形がすきなんで、そこらへんを追求してみたいですね。

自分なりの、独自のメカを組んで欲しい。

ーデザインをする上でのポリシーは？

河森氏：可能な限り他の作品には似ないようにする。

実際にあるものを参考にするということはありますが、他の作品には似せない、というのがいちばんにありますね。まあ、仕事の依頼の段階で、他のものと似たようなものを、という要求もあったりしますけど。

あとはその作品の世界観にどう合わせるか。ミリタリーものならミリタリーもの、キャラクターものならキャラクターもので、ひとめ見ればわかるような個性を出すことです。その世界観をつかむまでがけっこう大変なんですが。

ーデザインするときに参考にするものというのはあるんですか？

河森氏：基本的には実際にあるものですね。クルマ・飛行機・戦車・動物・昆虫。キャラクターものの要素が強いときには、コップなどの日常用品ですね。鉛筆削りとかよく使いますよ。

ー発想の転換が必要ですね。

河森氏：逆に何から何を見つけるか、というところがありますね。その分、他の人がデザインしたものも何をベースにしたかすぐにわかる。これからやったな、という感じで。

例えば、「スターウォーズ」のタイファイターなどはトラックの後ろ姿を見れば一目瞭然なんです。アメリカで走っているコンボイトラックの後ろを見ると、絶対にディフレンシャルギアの球砂カバーと両側のタイヤからやったな、という。ちょっと悔しいな、という感じですよね。

ー御自身でゲームを作ろう、という気持ちはありますか？

河森氏：時間的にはムリなんだろうけど、やってみたい、という気持ちはありますね。どうせ作るなら、いままで見たこともないようなゲームを作ってみたいです。

ー最後に「アーマード・コア」でユーザーに見てもらいたいところはどこですか？

河森氏：ゲーム自体は良くできていると思いますし、デザイン的にいえばどれだけ自分なりの独自のメカが組めるかに挑戦して欲しいです。だから、見るというよりプレイして欲しいですね。カラーリングだけでもセンスが要求されますから。きちんと組み合わせれば、独自のメカが作れるはずです。

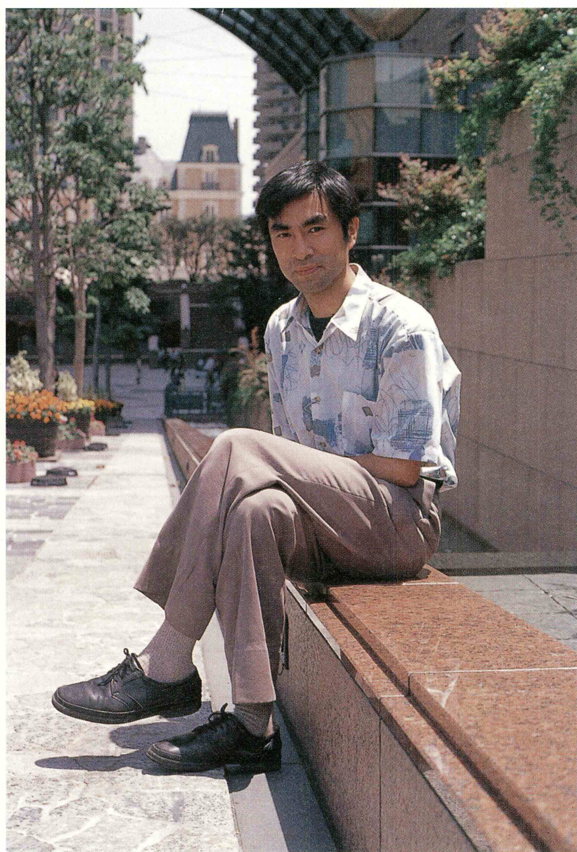
そして、僕が思っても見なかったようなパーツの組み合わせでメカを作ってみて欲しいですね。

個性的で強いメカ、とか見た目はすごくかっこいいのにメチャメチャ弱いメカとか(笑)。逆にメチャメチャカッコ悪いけどすごく強いメカでもいいかもしれない(笑)。その気になれば、何十回でも遊べるゲームだと思いますから。

普通の人には対戦で楽しんでもらって、ハマッた人には組み合わせなどを追求してもらう、という感じでプレイしてほしいですね。僕自身も、ぜひパート２のデザインもやってみたいと思っているんです。

１のときに使わなかったメカなども残ってますし、もっともっと変な形のメカもたくさんありますから(笑)。

ーお忙しい中、どうもありがとうございました。(97・5月収録)





フロム・ソフトウェア「アーマード・コア」開発者インタビュー

プレイステーション初期に登場した名作RPG「キングスフィールド」シリーズを発売したフロムソフトウェア。「キングスフィールド」とはまったく異なる設定のゲームといえる「アーマード・コア」はどのような考えの下に生まれたのか？

「アーマード・コア」に携わった5人の開発者のお話をお聞きした。（本文中敬称略）

「KF」しか作れないと思われたくなかった。

ーそれでは、まず「アーマード・コア」(以下AC)で何を担当されたかをお聞きしたいのですが？

唐沢：プロデューサーをしました。基本的にやっていたことは、ミッションの設計ですとか、後半は雑用、という感じでしたね。

佐藤：デザイン関係を担当しました。河森さんがデザインされたもの以外のメカデザインやデモのCGの絵コンテなどを手がけました。

鍋島：各マップの設計と全体的なストーリーの流れ、エンディングの基本設定などを担当しました。

瀬川：効果音やBGMなどの音関係の設計とディレクションを担当しました。

長谷川：ゲーム部分のプログラムを担当しました。

ー「AC」を作ることになったきっかけをお聞きしたいのですが？

唐沢：前作の「キングスフィールドIII」(以下KFIII)※1がマスターアップする直前くらいから試験的にプログラムしていたものがありまして、製品としてということではなくて、それを動かしていろいろ試していたんです。

最初は「KF」のキャラを使って動かしていたんですが、思ったよりも動きがいい。それで、これを使って何かできないか、ということになったんです。プログラムのほうもいろいろとやっていくうちにできそうだ、ということで始まりました。

その際に、この会社は「KF」以外のものは作れない、というように思われたくなかったこともあって、別な路線でいこうということで。

ージャンル的なものは最初から決まっていたんですか？

唐沢：最初はまったく考えていなかったですね。メカものにしようとも思っていませんでしたから。

ー3Dシューティングにしようと思ったきっかけは？

唐沢：ただキャラクターを動かすだけではつまらないですから、では弾を撃てるようにしようとか、うまく避けられるようにしよう、とかいろいろやっているうちにこの形になりました。

ーメカものというとジャンル的には主にシューティング系とシミュレーション系に代表されますが、シミュレーションにしようという考えはなかったのですか？

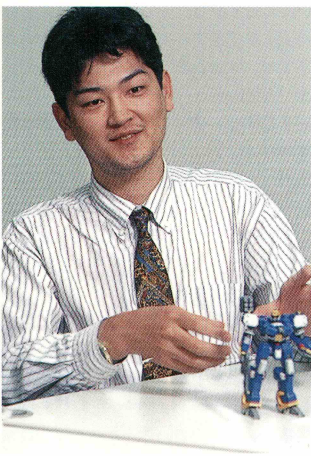
唐沢：メカものでいこうと決まる以前からそれはなかったです。シミュレーションになるとコマという扱いになって、キャラクターが特定な動きしかできない。

プログラムした10パターンなら10パターンの動きしかないですから。
　キャラクターを自分で動かすアクションだと思いがけない一瞬というか、かっこいい動きをしたり、というのがあったのでそのあたりを見せたいというのがありました。自分が見たかったというのもありましたけどね。ですからシミュレーションは考えていなかったです。



みんなそれぞれやりたいことがあって(鍋島)

ー製作にあたって、苦労された点というのはどういうところかお聞きしたいのですが、まずデザインでは？
佐藤：とにかくパーツの数が多いので、それに合わせるだけのデザインを描くのが難しかったですね。腕だけでも、太い細いそれぞれ何種類もありますし、武器にしてもマシンガンやバズーカ砲を何丁も描かないといけませんでしたから。河森さんのイラストに忠実に描いたつもりではいますけど、世界観が違うかな、というものも少しまざってしまいました。
ーストーリー設定ではどうでしたか？
鍋島：僕はもともと「ＡＣ」立ち上げ時には参加していなかったのですが、途中から参加していろいろやることが広がってきたという感じなんです。ですから最初はこのゲームのビジョンをつかむまでが大変でした。そこからジタバタしながらスタートした、という感じですね。全体をとりまとめていく段階でもみんなそれぞれやりたいことがあって、その中で反対の意見も出てきますし、それを調整してとりまとめていき、ひとつのゲームの水準にするのが難しかったですね。
ーメカもののゲームというのは個人的に好きなんですか？

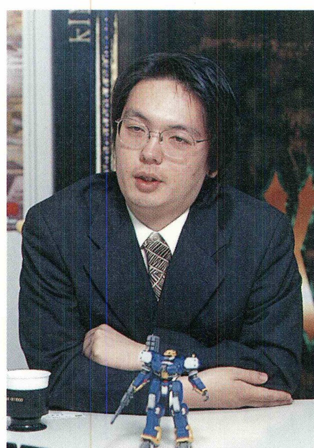

⬆唐沢靖宣氏
開発2部課長
「ＡＣ」ではプロデューサーを担当。

鍋島：年代的には嫌いじゃないんですけど軍隊とかのことは詳しくなくて、よく知っている人に聞くとそこはそうじゃないよ、という部分も出てきて、もう少しアニメ調にしようとか、その兼ね合いは大変でしたね。アニメ的なハデな部分とミリタリー的なしっかりした部分がバランスよく入っていればいいなと考えながら作りましたから。あまりにもリアルすぎるとウソっぽくなりやすい。例えばミサイルが飛んでいく演出にしても、現実っぽくないけど煙をはいてハデに飛んでいくとか、そういったバランス調整も苦労しました。
ーミッションの数も多く用意されていますが、難易度のつけかたは？
鍋島：ミッションはたくさんありますが、ひとつのミッションでできることというと決まってますから、どれだけのバリエーションを出せるかなんです。
　マップの形が最初からある程度わかって敵の姿もわかるミッションだと、必然的に進むルートも決まってくるし簡単に敵も倒せるからプレイできる順番を前に置こう、とか敵が見えない迷路みたいなミッションだと、たぶんここで迷うだろうし、長い間移動していると弾を使いきって自分がやられるのでお金も減る。そういう難易度が高めのものはうしろに置こうとか、そうやって順番を決めていってあとは微調整ですね。ストーリーとの兼ね合いもありますから、かっこよく敵が出てくるミッションは真ん中くらいにして盛り上げに使おうとか、そういうケースもありました。いろんな要素をつけていってバランスをつけるのに苦労しましたね。
ーミッションはストーリーとマップ、どちらを先に作ったのですか？
鍋島：まず大ラフがあってここは遺跡風のところで、というように設定を考えて、次にマップを作って敵を配置していく。それからミッション内容を考えました。内容を決めていくのは難しかったですね。複数のミッションが選択できるので、片方のミッションに偏りすぎない内容のものを並べないとならない。どちらも面白そうな要素のあるものにしなければならないですから。



人間関係に苦労しましたね(笑)(長谷川)

ーそれではサウンド関係で苦労された部分は？
瀬川：ウィンドウでメッセージが出てしゃべらせる、というのは最初なかったんです。途中からしゃべらせよう、ということになって。軽い気持ちでいたんですけど、コンピュータのしゃべりパターンは３種類くらい入れようとか、説明に甘い部分があるのでここは追加でしゃべらせよう、とどんどん増えていって(笑)。
　それを管理したり、声が違う、という部分も出てきまして、そういう部分が苦労しましたね。
　それと、ゲームだと正解の音というのがないので、みんな思い込みでこういう音を出したい、と考えているんです。それをうまくとりまとめるのが難しかった。
ーBGMなどで参考にしたものというのはありますか？
瀬川：今回はあえて「ＫＦ」を作ったメーカーがこういう音楽を作る、というのを見つけたいところがありまして、賛否両論の中でこういうジャンルの音楽にもっていきました。他のゲームでいうと、「ワイプアウト」みたいな路線ですね。
ー効果音で参考にしたものは？
瀬川：サンプル自体はよく映画で使われているものですね。実弾の音なども使いました。
ー似たような音が多いですが、大変だったのではないですか？
瀬川：はい。爆発音と着地時の音は実はサンプルが同じもの、というような隠し技も使っているんです。意外と予想しないもので音を鳴らすとうまくはまったりしましたので、そういう部分で使いわけました。逆に音にエフェクトかけても予想した音が出ないこともありました。じゃあこっちの音にエフェクトをかけて、というように試行錯誤することが多かったですね。
ーいちばん苦労した効果音というのはなんですか？
瀬川：歩行時の音ですね。これは唐沢さんといろいろ試行錯誤しました。
ーパーツによって音が違うというのはあ


⬆佐藤嘉一
制作部
「ＡＣ」ではデザインを担当。

ARMORED CORE/INTERVIEW

ARMORED CORE / INTERVIEW

があると思うので、興味のある人は調べてみるのも面白いと思いますよ。それと、プレイヤーが作ることもできるんですけど、やり込めばかなり細かいものも作れるはずです。

ーキャラクターとして人間が１人も登場しませんが、その意図するところというのは？

鍋島：最初はキャラクター設定もあって人間も出そうということだったのですが、どうもしっくりこなかったんです。で、いろいろと人に見てもらうと、なんかのなんかのゲームみたいだね、という意見が結構出たんです。そうなると、そこから作り込んでも先が見えてくるし、いっそのこと切ろう、ということでなくなりました。

ー他のゲームだと、主人公やヒロイン的な女の子が必ずいますよね。それをすべてなくす、というのはかなり冒険だったのではないですか？

唐沢：そうですね、やっぱり女の子などを出したい、という意見はあったんですよね。それで女の子の性格とか位置づけ、その背景などを時間をかけて作ってはいたんですけど、そのときに僕が煮詰まっちゃいまして破綻したんです(笑)。これでは中途半端なものしかできない、と判断して結局なしでいこう、ということになりました。



感覚的に使いやすいキー操作を（唐沢）。

ー３Ｄのメカシューティングは他にもありますが、例えば「バーチャロン」※２とか「ガングリフォン」※３という同ジャンルのソフトと意識して差別化された部分はありますか？

唐沢：特にこう変えよう、というのはなかったですね。作っているときには同じ物という意識はなかったですから。ここは「バーチャロン」とはこう違う、とか「ガングリフォン」とはこう違う、というのはなかったです。作っていくうちに似てるね、といわれて始めてそこで他のソフトを見るといった感じでした。だから参考にもしていなかったですし、「バーチャロン」とかはすごく有名ですけどそれまでプレイしたことはなかったんです。ゲームセンターもあまり行ってなかったですから。「AC」を作り始めてプログラマーと２人で見にいって、そのときに難しいな、と思いまして、それであれはちょっと難しいからこのソフトはもう少し簡単にしようね、という話をしまして。「ガングリフォン」はミッションの見せかたというか、その部分を見るとゲーム的に違うものができたな、と思っています。

ー「ガングリフォン」などは最初は操作が難しいですよね。「ＡＣ」は最初からわりと簡単に操作できたんです。意識して簡略化しようという考えはあったのですか？

唐沢：結果的にああなったという感じなのですが、あまり複雑なキー操作にすると、まず頭で考えて動かそうとする、その間にやられることが多いですよね。ですから、左に行きたいときは単に左を押せばいい、というように感覚的にいちばん使いやすいキー操作で、ということで作りました。もともと「KF」と同じキー操作ではあるんですよね。

ーこのゲームの対象年齢はどのへんを考えましたか？

鍋島：10〜20代くらいですかね。僕と同じ世代で、ガンプラ※４にハマっていた人とか、アニメにハマっている人を対象という感じですね。



⬆瀬川圭一郎氏
開発２部
「AC」では効果音・ＢＧＭなど音楽を担当。



⬆鍋島俊文氏
制作部
「AC」ではシナリオや設定を担当。



るんですか？
瀬川：重さによって音を変えたりしようとしたんですが、結局断念しました。敵と味方での違いと、パーツでいうと２足と４足とキャタピラ、という感じでしかわけられなかったですね。
ー単純に、BGMと効果音ではどちらが作るのが難しいものですか？
瀬川：これは個人差があると思うんですけど、偶然性があるということでうまくはまれば効果音のほうがスムーズにできるかなと思います。BGMはそうはいきませんからね。そういう意味ではぼくはBGMのほうが大変でしたね。
ープログラム面で苦労された点はどのへんでしょう？
長谷川：僕の場合、いちばん苦労したのは人間関係です(笑)。技術的にはマップですね。いかにポリゴン数を少なくして、どれだけ広くてきれいなマップを作るか、というところです。あとは、キャラクターのアニメーションを作るときに動きがぎくしゃくするので滑らかにするとか、歩くだけじゃなくて銃を構える方向ですとか、そういう細かい部分が大変でした。
ー容量的な部分で問題はありませんでしたか？
長谷川：ゲーム部分ではそんなに苦労しなかったですね。どちらかというとシステム部分のほうで容量的に苦労した感じです。僕は「KF」シリーズも担当したんですけど、全体的に考えると「KF」のときのほうが大変でした。

かっこいいものより面白いものを…(佐藤)

ー製作期間はどれくらいでしたか？
唐沢：「KF III」の次に何をやろうか、と考え始めてからは２年くらい、純粋に「AC」の制作だけにかかったのは１年くらいですかね。

⬆かっこいい、ではなく面白い、を目指した。

ー河森さんのインタビューでお聞きしたんですが、最初の企画とは違うものになったとか？　最初の企画とはどういうものだったのですか？
鍋島：最初は明確に主人公がいたんですよね。ロボットのパイロットがいて、そのメカをメインにして、という感じだったんです。そのときにはまだデザインもしっかり決まっていなかったので、デザイナーさんにしっかりしたものを作ってもらおうということで河森さんにお願いして、そのときにこういう内容にしたら面白い、というような意見がでたんです。いろいろ集まって話していくうちに、いろいろなプレイヤーに対応できるようにパーツの組み合わせでいこうと、現在の形に決まりました。
ーデザインに河森さんを選んだ理由というのは？
佐藤：最初から河森さんにお願いしようと決まっていたわけではなく、メカデザインをしっかりやっていただける方、ということでいろいろ探していたんです。いろいろ有名な方のお名前も出たんですけど、たまたま河森さんのところに話がいきまして、河森さんのほうでも興味があるんでちょっと話を聞いてみたいと、いっていただいたんです。
　僕なんかにとっては河森さんといえば神様的な存在でしたので「エーッ」という感じで、もう会えるだけでもいいからとにかく１回お話をということでお会いしたんです。すごいキャリアを持っていられる方ですけどとても気さくで、いろいろお話しをしましてなにも問題がないので、それではお願いします、ということで決まりました。
ー河森さんとのやりとりの中で、意見の食い違いというような衝突はなかったのですか？
鍋島：特になかったですね。ゲームを作る際の内容についてもよく知ってらっしゃる方で、こういう企画をやりたいけどプログラム的にはできない、という部分もちゃんと理解されてましたし、これはこういう意味なのでこうしましょう、という感じですごくスムーズに進んでいきました。
ーデザイン的に、今回はヒーロー性よりもミリタリー色の強いもの、ということをお聞きしたのですが、ヒーロー性はまったく排除するという方向性だったのですか？
佐藤：そうでもないんです。逆に今あるゲームのキャラクターがミリタリー路線によりすぎている部分が多いので、それよりはもう少し面白い未来兵器的なデザインで、例えばバイクのカウリングのデザインを参考にするとか、戦車なんだけど航空機的なラインが入っているとか、そういう面白いデザインでいこうと思いましたね。全体的にはカッコイイ、というよりは面白いものにしようと思いながら作っていました。
ーサンプルで入っているエンブレムは何を参考にして作られたのですか？
佐藤：実際にあるものを参考にしたものもありますし、僕が作ったものもあります。軍隊などのものを変えて作ったものもありますから、元ネタを見ればこれから作ったな、というのがわかると思います。これに関しては、かなり遊びの部分

⬆武器や腕の種類も多く、そのひとつひとつを細部に渡ってデザインしていく。この根気のいる作業がゲームを面白くする要因になっているといえるだろう。

ARMORED CORE/INTERVIEW

ーメカものだとマニアなファンがつくと思うのですが、普通の人にも遊べるものにするために考えたことはどのへんでしょうか?
鍋島：操作系を複雑にしないことと、パーツの組み合わせを煩雑にしないようにするということですね。パーツなどは作ろうと思えばいくらでも組み合わせを作れますけど、あまりに多くしてしまうと収拾がつかなくなってしまうんです。といって、1回作ってこれで決まり、みたいになるのもつまらない。

人によって難易度の差がありますから、その辺のバランスなどはじっくりと考えました。

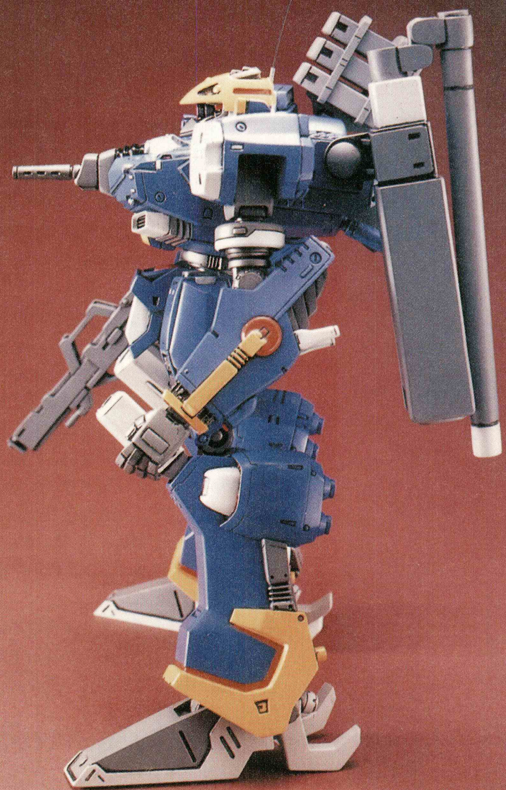
これが最強、というメカはないですね(唐沢)。

ーメカを組んだときのかっこよさと強さのバランス調整は難しかったですか?
鍋島：そうですね、みんなであれこれいいながら調節していきました。
ー見た目にかっこいいメカというのはやはり強いのですか?
佐藤：一応は強いんですけど、わざと意地悪してかっこわるいメカが強い場合もあります(笑)。全体的にはかっこいいのだけが強い、というようにならないようにしてはあります。
ーそれではパーツの値段が高ければ強いというわけではない?
佐藤：そうですね。そういうふうには設定しました。
ーパーツというかメカでいうと最強のものはあるんでか?
唐沢：ないですね。人によって使うパーツがバラバラですから。速くて弾に当たらないけど扱いきれないとか、重くて動かないメカなんだけど1発が強力なものとか、プレイヤーそれぞれの性格が出ると思うんです。脚にしても数パターンありますけど、どれがいいかはその人によって変わってくると思うんです。だからあえてこれが最強です、というのはないように気をつけました。そのあたりはうまくバランスがとれていると思います。


長谷川英一氏
開発2部
「AC」ではメインプログラムを担当。

ーパーツ的に作るのが難しかったのは?
鍋島：どれというよりは全体的なバランスが大変でしたね。このパーツとこのパーツをつけるとバランス的におかしい、というのが出てきましたから。みんなで調整して1つのパーツの能力を変える、と他のパーツの能力もチェックしなおさなければならない、という感じで。最終的に組んだときに全体的な能力バランスがとれているようにしました。デザイン的にも、可動部分どうしが干渉してしまうパーツが出てきてしまったりもしたので、それがちょっと残念ですね。
ーパーツの組み合わせのデバッグはみなさんでやられたのですか?
佐藤：考えられるだけの組み合わせで時間の許す限りしました。相当時間がかかりましたね。
ーちなみに、最初に使えるメカではどのへんまでクリアできるのですか?
唐沢：最後までいけますよ。実際にやってみましたから。
ーかなりテクニックが必要ですよね?
唐沢：そうですね、あとマップの形を知っていて扉を開ける鍵の場所などもわかっていた、ということもありましたけど。
ー初期装備でいうと、僕なんかはブレードをつかった接近戦のほうが強いと思ったのですが実際はどうですか?
唐沢：ブレードだけでどこまでいけるか、というのもやってみたんですが、空を飛んでいる敵など、シチュエーション的に無理があるものを除けば、かなりいけますよ。100パーセントとはいいませんが80〜90パーセントはブレードのみでクリアできるんじゃないですか？　だから、この武器がないと先へは進めません的なものはないんです。どういった組み合わせのメカでもクリアできます。
ーオススメのメカはありますか?
唐沢：脚は4足がいいですね。初めてプレイする人でも扱えますし、ダッシュなども2足だとある程度するとエネルギーをチャージしないとならないですけど、4足はそれもない。通常の移動速度が速いんですよ。

キャタピラ型にしても極めている人にとっては、いちばん扱いやすいでしょう。本当にその人の好みで変わってくるんです。わざと軽い機体にして常に飛び続けていて攻撃するヤツとか、いろいろできますからね。




これはソフトのパブリシティ用に作成されたACの機体。残念ながら、今のところ市販される予定はない。



対戦時には、自分の音を聞かれるな(瀬川)

ー対戦でのコツは？
佐藤：メカどうしの相性がありますから、相手のメカを見て選択するメカを考えるということですね。
　あとはプレイヤーのテクニック次第でしょう。
唐沢：相手のメカとの相性を覚えるということですね。あとは見失わないようにレーダーを見るということです。
瀬川：自分の音を聞かれないことが大切ですね。オーバーヒートとかすると音でバレバレなんです。できればお互いにヘッドホンをつけて対戦すると緊張感があって楽しいと思います。逆に相手の音を良く聞くことですね。
唐沢：カラーリングにも工夫するといいですよ。迷彩色も用意してあるんですけど、本当に背景に溶け込んで見えないですから有利なんです。
ーみなさんで対戦はされるんですか？
唐沢：よくしますよ。
ーどなたがいちばん強いのですか？
唐沢：一人ブッチギリで強いやつがいまして(笑)。
ー開発の方ですか？
唐沢：直接開発にはかかわっていないんです。対外的な仕事をしている人間なんですけど、絶対にこの装備なら勝てる、という組み合わせで対戦しても負けちゃうんです。
ーテクニック的にすごい人なんですね。
唐沢：動きが普通のプレイヤーとは違うんです。画面外の弾までよけてしまうし、相手の後ろにうまく回り込んだりとかとにかく尋常じゃない。
　ああなるとやり込んだから、という次元じゃないですよ。天性ですね。パーツの属性からなにからすべて知っているプログラマーでも勝てないんですから。こっちで想定していない動きまでしますから、デバッグにはすごく役立ちましたけどね(笑)。



続編の可能性は十分にありますけどね(唐沢)。

ーユーザーへのアドバイスは？
佐藤：自分なりの機体と戦略で遊んで欲しいです。ポリシーを持って戦うというのもいいですし。究極の機体を作って下さい。
鍋島：最強という機体はないですから、なにか秀でている部分を作ってプレイする。俺はこれで進めるんだ、というようなこだわりでプレイして欲しいですね。
ー続編はの予定は？
唐沢：いまのところないです。まだ終わったばかりで頭がボーッとしてます(笑)。
ー入らなかったミッションとかは？
唐沢：ありますけど、やりたいことは結構できたので、もし続編を作るとしたらまた試行錯誤から始めることになります。
ー河森さんのほうでも次もまたやりたいね、という話が出たのですが？
唐沢：そうですね。河森さんと話をしている中でそういう話はよく出てきてました。ですから続編の可能性は十分にありますけどね。
ー長い間どうもありがとうございました。(97年5月収録)

※1 初期に発売された3DアクションRPG。現在までにシリーズIIIまで発売中。
※2 セガの3Dシューティング。対戦の面白さは熱狂的なファンを生み出した。
※3 ゲームアーツから発売されたサターン用3Dシューティング。ミッションクリア型でその完成度は高い。
※4 ガンダムシリーズのメカのプラモデル。マニアには熱狂的な人気を誇る。

ARMORED CORE



Shouji Kawamori

ROUGH SKETCH & ENEMY DATA

ARMORED CORE

●河森正治ラフデザイン集●

by 河森

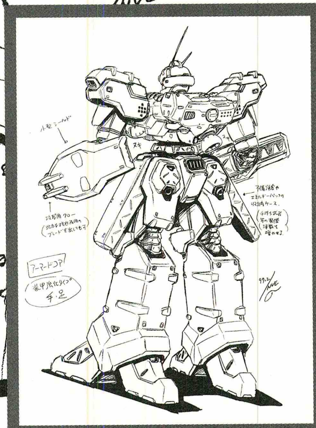
河森正治氏が「アーマード・コア」のために描き下ろしたメカの数々。そのラフスケッチを一挙に公開する。どのようにして、メカの形が決まってきたのかを確認するのもいいだろう。また、各ページ下段には敵キャラの設定内容も同時に掲載している。

ARMOR PATTERN
ROUGH SKETCH

ENEMY
ROUGH SKETCH

PARTS
ROUGH SKETCH

(ARMORED CORE)



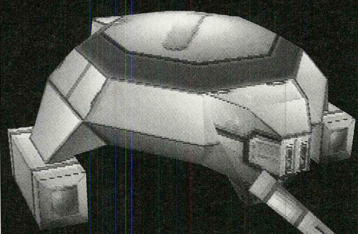
ENEMY DATA

敵メカユニット DATA

ここでは、ミッションに登場する敵メカユニットの詳細を紹介する。
なおユニットの呼び名は、通称とカッコ内には正式名称を順に表記している。

ファイアブランド Firebrand (無人迎撃機)

機体のほとんどを占める大型のファンで上昇し、機体左右に懸架されたジェットエンジンによって空中を自在に機動することができる無人の迎撃機。機首の複合センサで目標を捕捉、その下面に装備された機銃で攻撃する。



↑ファイアブランド

ENEMY DATA

(無人砲台)

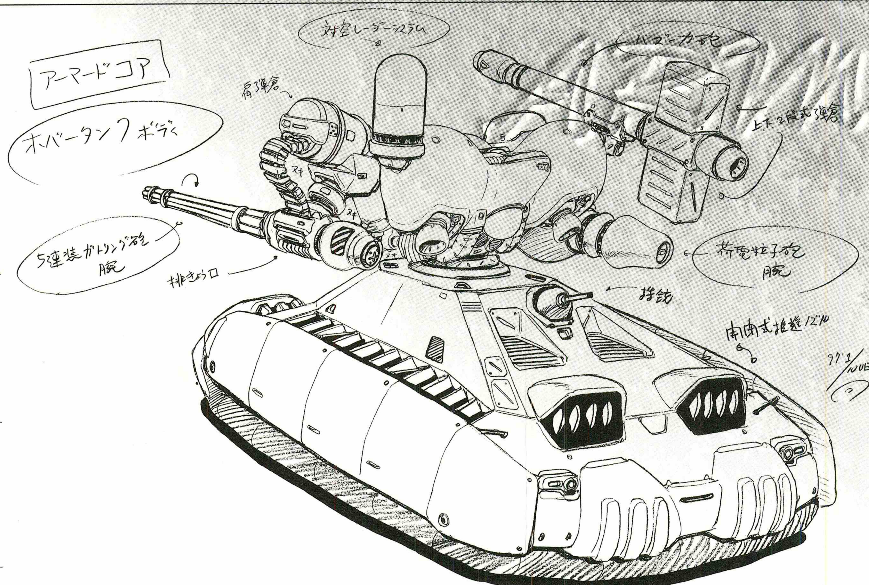
各陣営で普遍的に使用されている砲台。その上部に装備されたセンサで目標を捕捉し、自動的に攻撃する無人兵器である。主砲はライフル砲を使用。

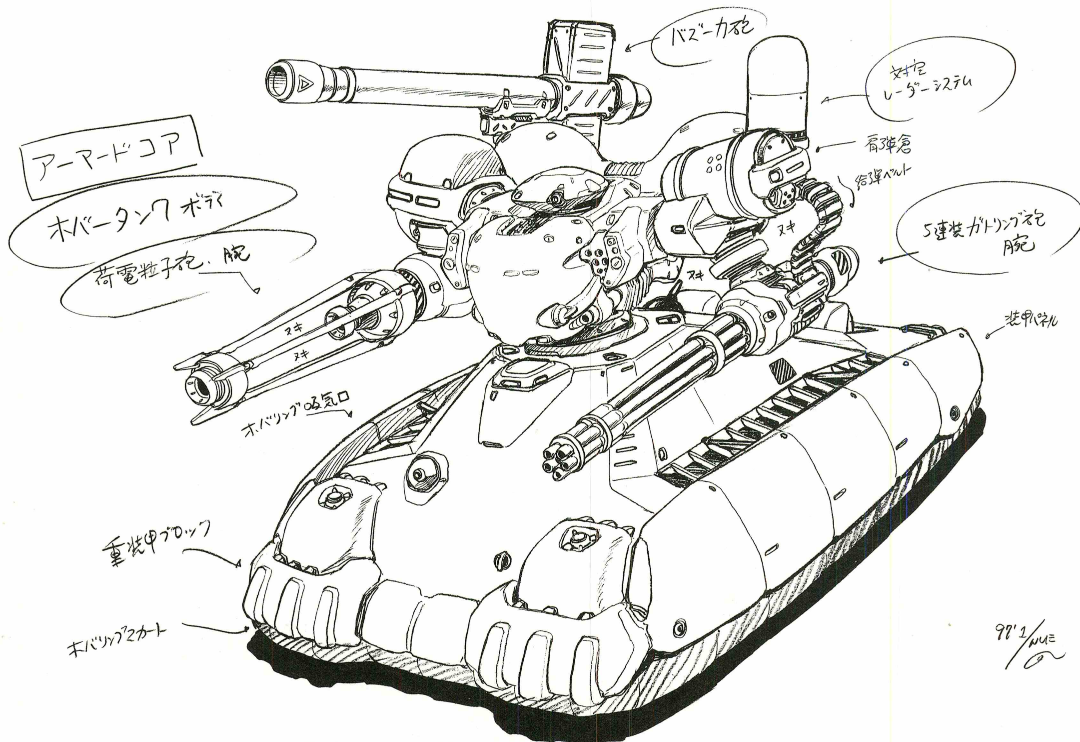


➡(無人砲台)　⬆クルセイダー

クルセイダー Crusader (ガードロボット)

すでに旧式化した無人のガードロボット。「大破壊」以前に生産されていた物の生き残りで、現在のMTやACと比較すると、その戦闘能力は微々たるものである。内蔵されたコンピュータにより完全に自律動作する。

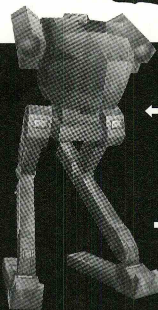


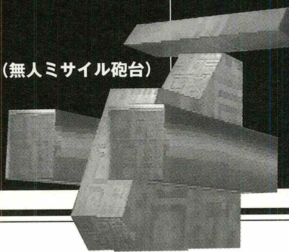


ENEMY DATA

ビショップ
Bishop
（二足歩行型MT）

不整地戦闘用に開発されたMT。戦車の高機動化を目指して開発されたが、その機体構造上重火器は搭載できず、機関砲程度の軽火器の搭載が限界となっている。そのために戦闘能力は低く、特に高機動のACが登場した現在では時代遅れの兵器とされ、第一線からは姿を消している。その多くは民間人などに払い下げられている。


←ビショップ


➡（無人ミサイル砲台）

（無人ミサイル砲台）

各陣営で拠点防衛用に使用されているミサイル砲台。強力なレーダーと優秀な火器管制装置により、長距離から目標を捕捉してミサイルを発射、誘導・撃破する。

【ENEMY DATA】

ウォリアー・バグ Warrior Bug (生体兵器)

ケミカルダインが開発した生体兵器。甲殻類を基本に人為的に変異を繰り返したものとみられるが、詳細は不明。高硬度の生体装甲と強力な筋組織を持ち、集団で「狩り」を行う。

センチュリオン・バグ Centurion Bug (生体兵器)

「ウォリアー・バグ」を統率するために開発された生体兵器。3対の強力な脚と高出力の生体レーザー砲を装備し、単体でも「ウォリアー・バグ」をはるかに凌ぐ戦闘力を持つ。複数の「ウォリアー・バグ」を支配下においての集団戦闘を行うことも可能である。

⬆センチュリオン・バグ

➡ウォリアー・バグ

ENEMY DATA

暁
Akatsuki
(ガードロボット)

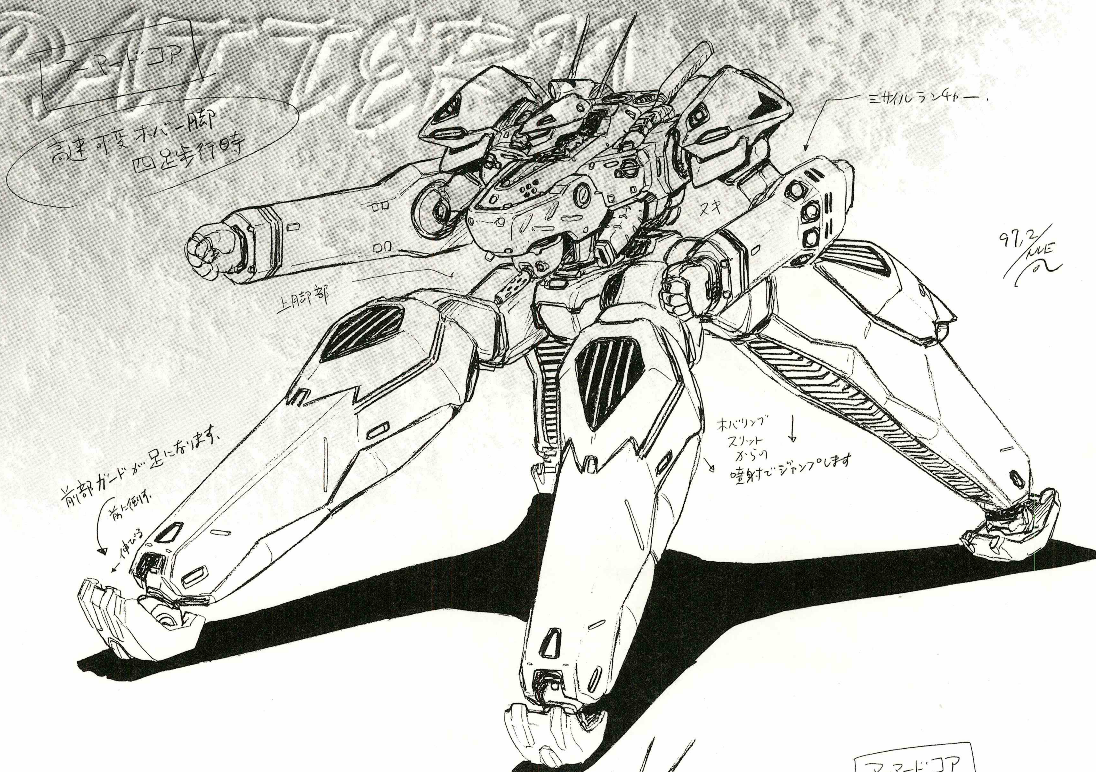
4本の脚部の先端にそれぞれ全方位車輪を装備、自在に移動することができる戦闘マシン。機体上部にミサイルとロケットを搭載している。

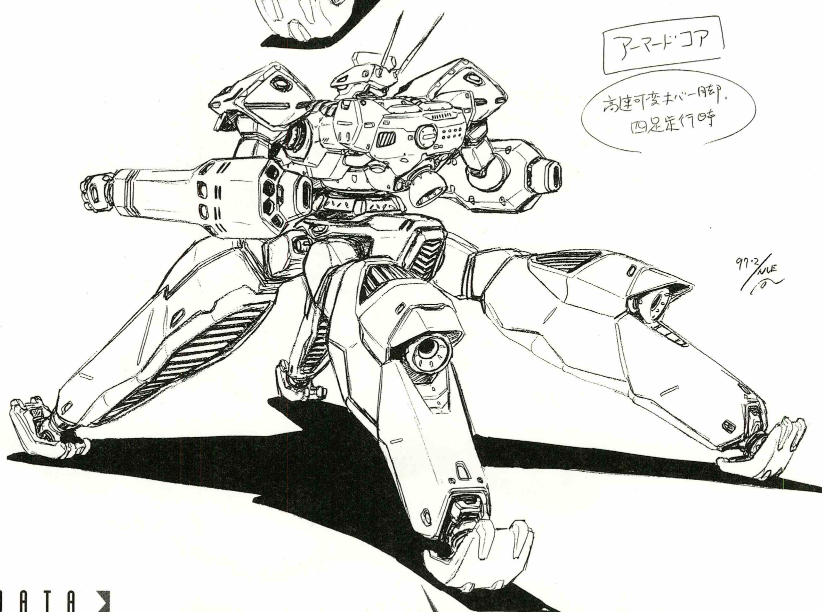
←暁

サーベラスII
Cerberus II
(高速走行型三脚戦闘マシン)

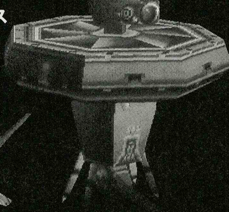
3本の脚の先端に装備された全方位車輪を使用して、高速で走行する戦闘マシン。全方位車輪は磁石で保持され、自在に回転駆動をおこない機体の機動性向上に大きく貢献している。頭部に四砲身レーザー砲、機体後部にはミサイルランチャを装備している。

➡サーベラスII





【ENEMY DATA】



➡タイガーモス

ウェルキン Welkin (無人迎撃機)

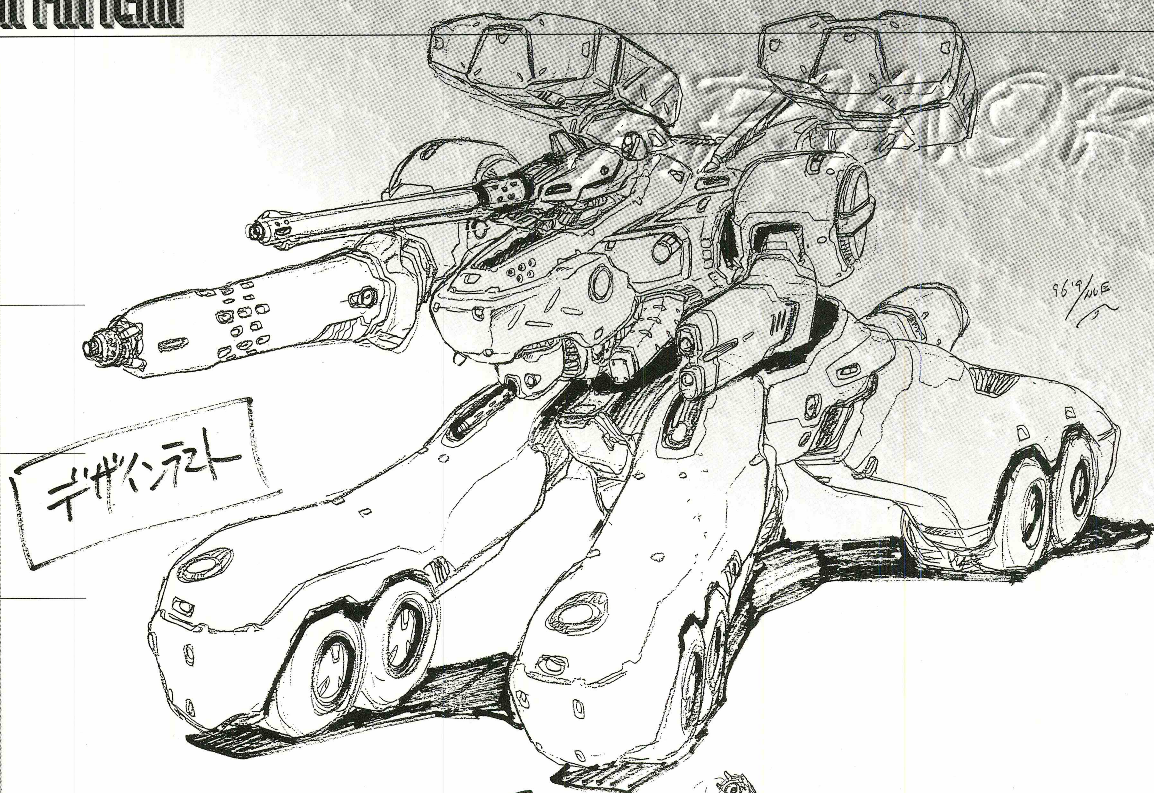
小型のV／STOL戦闘機で、機体中央に装備されたジェットエンジンと後部のベクタードノベルで垂直離着陸を行う。機体サイズのわりに推力の大きなエンジンを装備しているために、機動性は非常に高い。機体下部に可動式の機銃を装備している。

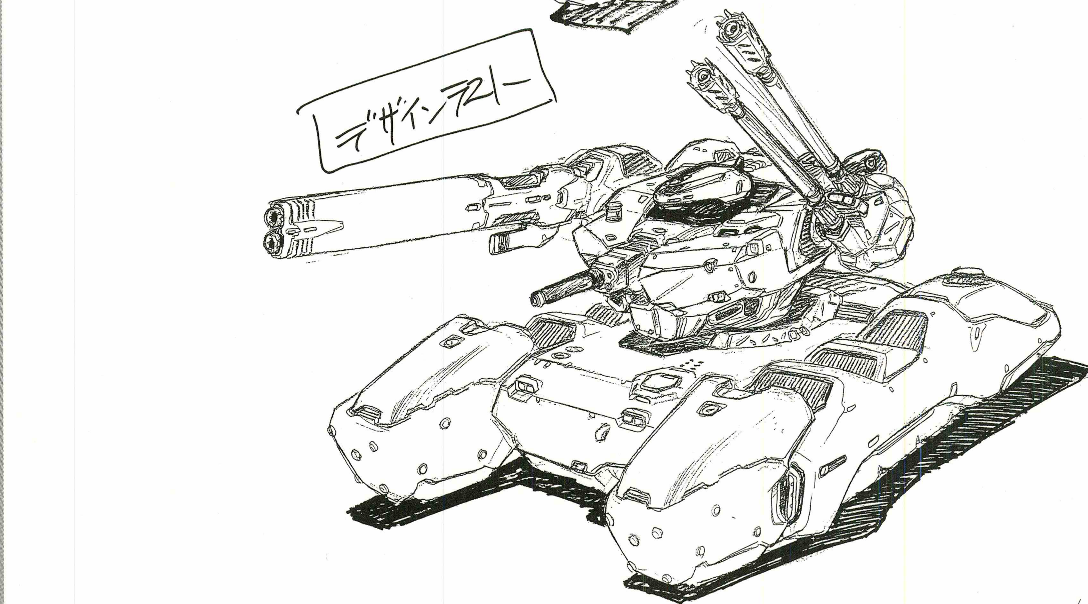
➡ウェルキン

タイガーモス Tigermoth (無人攻撃機)

機体中央に強力な２重反転タグテットファン、機体周囲に多数の姿勢制御およびサイトスラスト用ノズルを装備し、空中での非常に高い機動性と安定性を獲得した無人攻撃機。機体上部のカメラヘッドで目標の索敵と捕捉を行い、機体下部の機関砲で攻撃する。

ARMOR PATTERN
ROUGH SKETCH
ENEMY
ROUGH SKETCH
PARTS
ROUGH SKETCH
(ARMORED CORE)

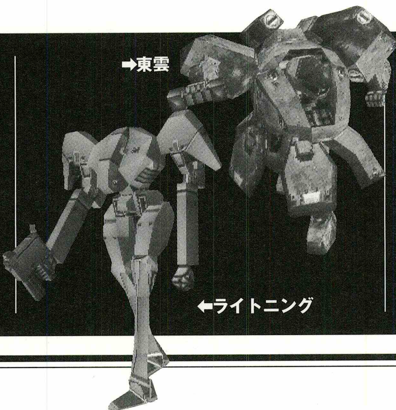




ENEMY DATA

ライトニング
Lightning
(人間型MT)

ACには及ばないものの非常に高い戦闘力を持つ人間型MT。クロームの兵器開発部門であるクローム・マスターアームズによる設計で、手足が長い特徴的なプロポーションをしている。頭部を省略し、各部にセンサーを分散させて装備しているが、これによって装甲の面での劣性を挽回、ACのそれに迫る堅牢性を持っている。



東雲
Shinonome
(人間型MT)

ムラクモ・ミレニアム製の人間型MT。機体全体を三次曲面の重装甲で覆っているために、防御力は非常に高い。重心の低い安定したプロポーションで、至近距離での格闘戦を得意とする。

PATTERN

HEAD03

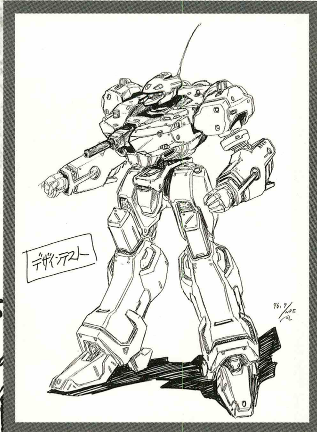
ARM00

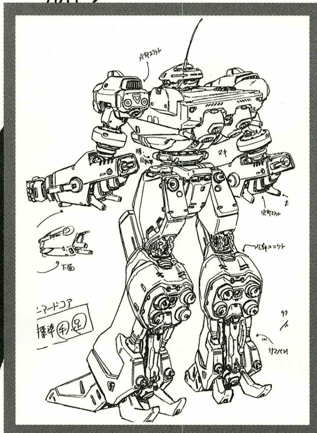
LEG00

アーマードコア
標準(手),(足)

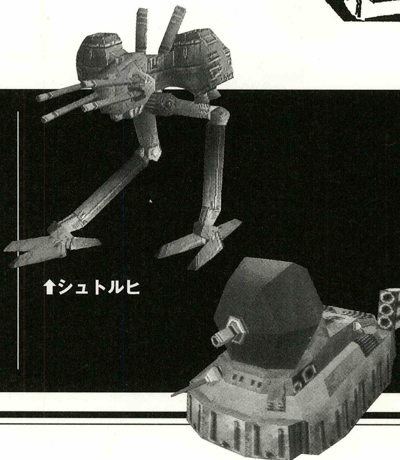
初稿に対して、
部分修正して
あります

96.12





ENEMY DATA



↑シュトルヒ

←マルダー

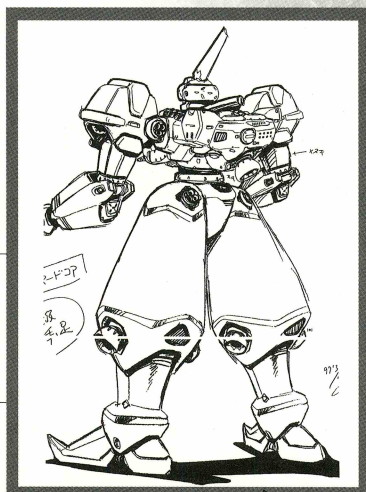
シュトルヒ
Storch
(無人攻撃マシン)

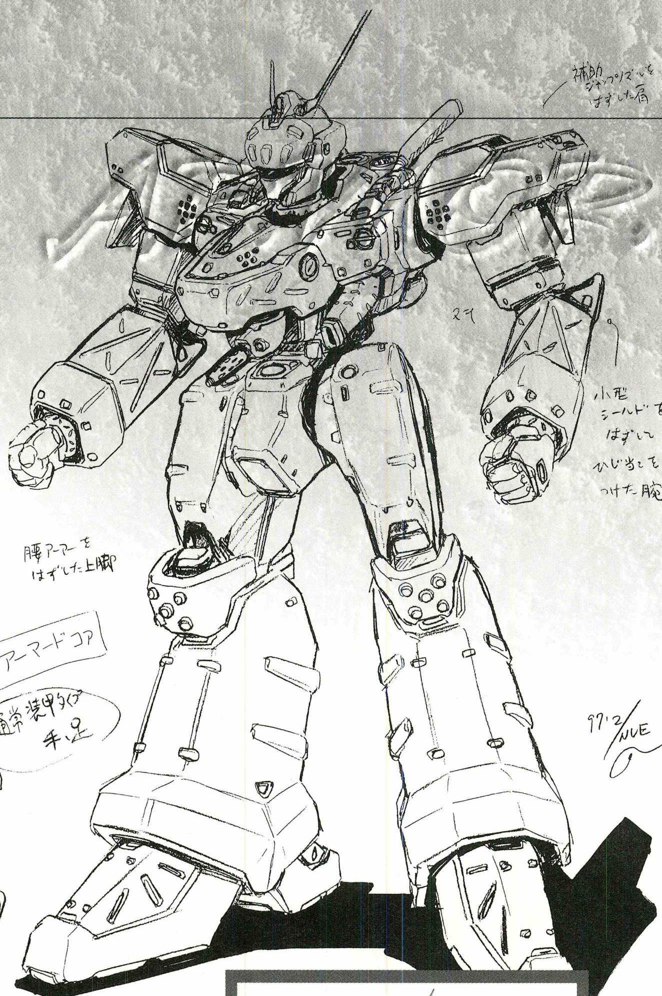
2連装旋回式ビーム砲を2基、計4門のビーム砲を装備するほか、3連式爆雷ランチャを機体左右に計2基装備するなど非常に重武装を施されている機体。長い2本の脚と機体左右に張り出した大型のハイジャンプノズルによって高い機動性をも誇っている。

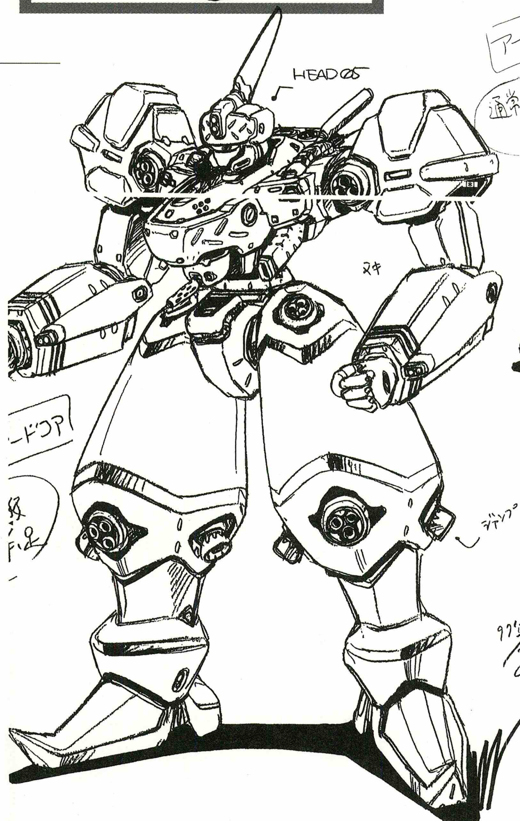
マルダー【ゲーム未登場】
Mardar
(ホバータンク)

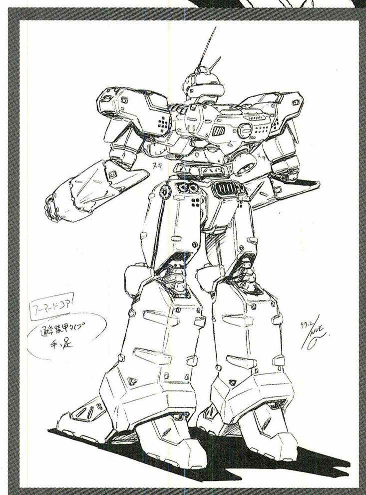
強力なホバークラフトユニットによって、浮上・走行する装甲戦闘車両。機体上部には球形の重ビーム砲塔を装備するほか、後部には間接支援型ミサイルランチャ、さらに正面の機銃・左右の対空機銃などさまざまな火器を装備している。

。





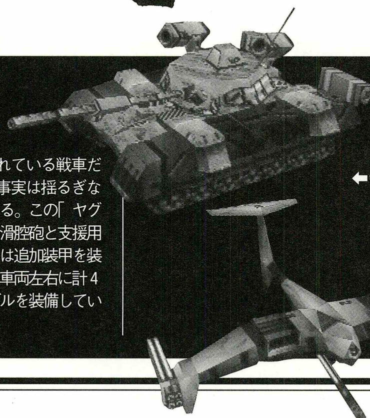




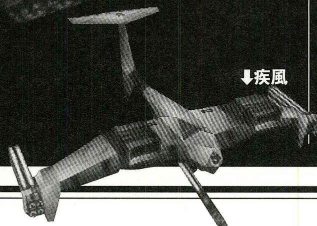
ENEMY DATA

ヤグアル
Jaguar
(戦車)

ACの登場によって衰退を余儀なくされている戦車だが、その装甲と火力が強力であるという事実は揺るぎなく、現在でも多くの車両が現役に就いている。この「ヤグアル」もその一種で、主砲である大口径の滑腔砲と支援用のミサイルランチャで武装し、砲塔周辺には追加装甲を装着している攻守ともに強力な車両である。車両左右に計4基のジャンプおよびホバーリング用のノズルを装備している点がユニークである。



←ヤグアル



↓疾風

疾風
Hayate
(VTOL無人攻撃機)

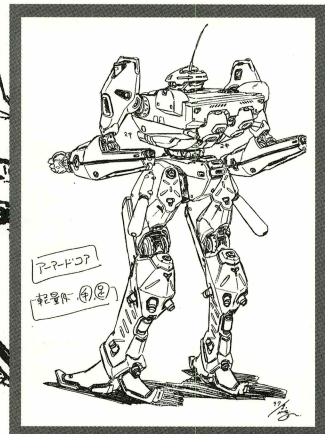
機体上部に2基の強力な小型ジェットエンジンを装備したVTOL攻撃機。通常の後方排気による飛行のほか、下面の排気ノズルを使用しての垂直離着陸も可能となっている。機体下面に旋回式の4連装ガットリング砲を装備するほか、機体両翼端にそれぞれ4基のミサイルランチャを装備することが可能である。

ARM02

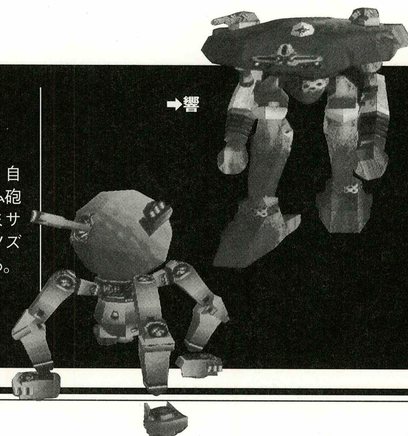
アーマード・コア

軽量級 手、足

LEG01



【ENEMY DATA】



➡響

➡野分

野分 Nowaki (4足歩行戦車)

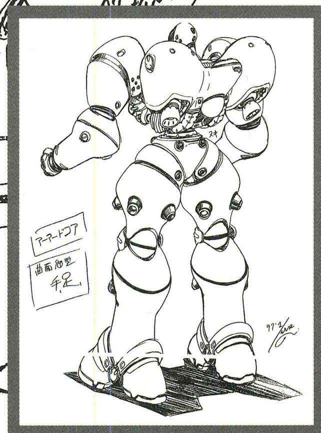
4本の脚の先端にそれぞれ球形車輪を持ち、自在に移動・攻撃を行う。機体上部の球形ビーム砲塔には、主砲であるビーム砲のほかマイクロミサイルハッチを4基装備、機体下部のジャンプノズルの周辺には空中機雷ランチャが設けられている。

響 Hibiki (2足歩行マシン)

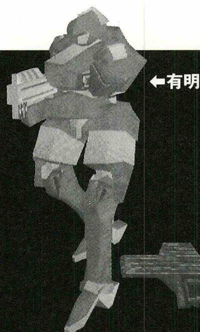
比較的大型の無人戦闘マシン。一部にACのパーツを流用していることもあり、その性能は非常に高い。機体上部左右に2連装パルスレーザー旋回銃座を装備するほか、胸に相当する部分にマイクロミサイルランチャを内蔵している。

ARMOR.

HEAD04
所属マーク等
ヌキ
ヌキ
ARM03
LEG11
アーマードコア
曲面細型
手・足



ENEMY DATA



←有明



↓狭霧

有明
Ariake
(量産／警備用AC)

ムラクモ・ミレニアムの標準型コアを基本として組み上げられたACで、主にムラクモの所有施設の警備用として配備されている。比較的軽装備で機体全体を滑らかな３次曲面装甲で覆っているのが特徴。被弾経始を良好にして損害を押さえる方法をとっているので、その装甲厚はそれほどなく、軽量に仕上がっている。

狭霧
Sagiri
(量産／戦闘用AC)

「有明」と同じく、ムラクモ・ミレニアムの標準型コアを基本とするＡＣ。ただし、「有明」が警備用であったのに対して、この「狭霧」は積極的な戦闘を目的としているので、武装・装甲ともに大幅に強化されている。携行火器を強力なアサルトライフルに変更したほか、背部にはミサイルランチャを標準装備している。

PATTERN

▼ ARMOR PATTERN ROUGH SKETCH
▼ ENEMY ROUGH SKETCH
▼ PARTS ROUGH SKETCH

ARM04

アーマードコア

重量級（手足）

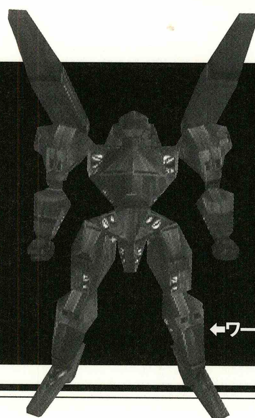
LEG02

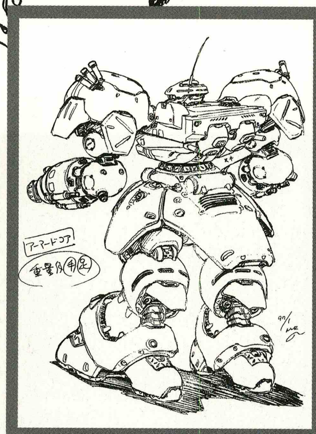
ARMORED CORE

ENEMY DATA

ワールウインド
Whirl Wind
（人間型MT）

ユニットの組み替えこそできないが、ACに匹敵する高性能を獲得することに成功したMT。両肩に大型のプラズマキャノンを装備し、絶大な火力を誇っている。


←ワールウインド

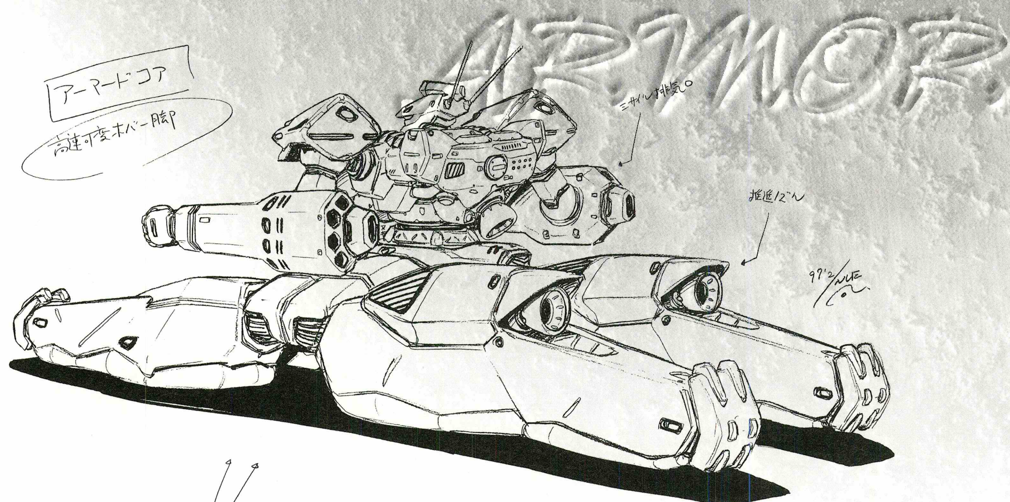


ARMOR PATTERN
ROUGH SKETCH

ENEMY
ROUGH SKETCH

PARTS
ROUGH SKETCH

ARMORED CORE

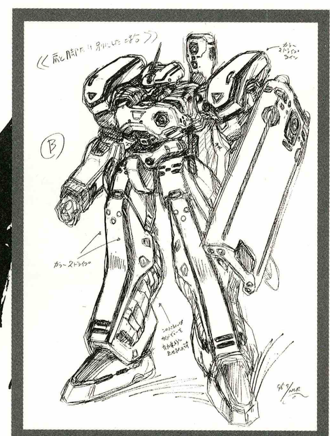


ENEMY DATA

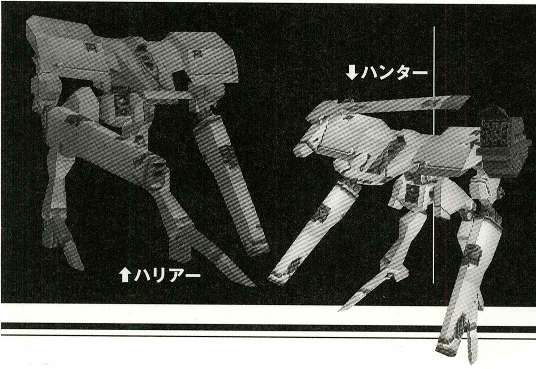
ハリアー Harrier (無人AC)

これまでの無人戦闘マシンとはまったく異なった設計思想のもとに開発された機体。通常の無人戦闘マシンは、あらかじめ設定された行動を人工知能の制御のもとに受動的に遂行する。これに対してこの機体は自らが戦闘局面を読み、能動的に任務を遂行する。機体構造的な特徴としては、無人のため、コクピットを始めとする操縦装置や生命維持装置などが不要となり、通常それらを収めるための胸部のコアユニットがコンパクトにまとめられている点が挙げられる。また、無人ゆえに内部の人間の耐久力を考慮しない高G機動が可能となっており、それを実現するために両肩にはACとしては大推力のジェットエンジンユニットを内蔵している。その他、各種センシングユニットの配置なども通常のAC大きく異なり、ゆえにプロポーションも通常とはかけ離れたものとなっている。

量産型の「ハリアー」は、武器としてその両腕にパルスライフルユニットを内蔵しているが、肩部に追加装備用のハードポイントを多く持ち、多種類の支援火器を装備することが可能である。開発時の正式な計画コードネームは「CHAOS（Chrome Hyper Automatic Operation System）」だが、非公式なニックネームとして「メンシェンイェーガー（人間狩猟機）」の名で呼称されていたともいわれている。



ENEMY DATA



ハンター
Hunter
(無人AC)

「ハリアー」を指揮するための上位機種として開発された無人AC。外見は「ハリアー」と大差ないが、頭部ユニットにブレードアンテナを追加されたほか、右肩部ハードポイントに大型の複合アンテナと電子戦闘ポッドを接続、左肩部ハードポイントには大型のマイクロミサイルランチャを標準装備している。また、両腕は外見の変化こそないが内部はプラズマライフルユニットに変更されている。量産機である「ハリアー」との最大の差異は内部にあり、「ハンター」の搭載しているコンピュータは戦術的な判断を下すことのできる非常に高度のものとなっている。指揮通信系統の設備は大幅に増設されており、その優秀なコンピュータの能力もあいまって、「ハンター」1機で「ハリアー」10機前後を指揮することが可能であるとされている。

センサーヘッド

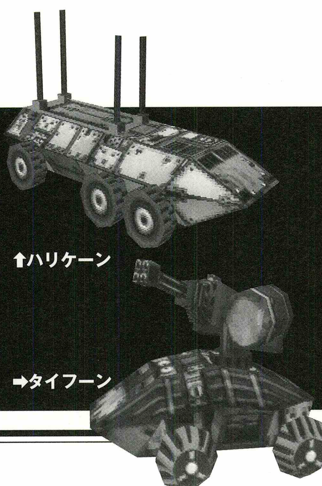
胸のセンサーコアと右腕はのこして
頭，肩，腰，脚
をすべて大型の曲面タイプに交換し、
左腕のシールドははずして
ガトリング砲ポッドを
装着した場合——



ENEMY DATA

ハリケーン
Hurricane
(装甲指揮車両)

クロームの自動車生産部門、クローム・オートモバイルが設計、生産している装甲車両で、これはその指揮車両タイプである。独立懸架の６輪駆動車で、車体の装甲には主に強化アルミニウムを使用、動力源として水素タービンエンジンを採用している。内部には操縦席のほか、高価な指揮通信設備が設けられており、ＮＢＣ防護性も考慮に入れられた設計になっている。



↑ハリケーン

➡タイフーン

タイフーン【ゲーム未登場】
Typhoon
(高速戦闘装甲車)

「ハリケーン」と同じく、クローム・オートモバイルによる設計、生産が行われている車両。整地および、ある程度までの不整地での高速展開戦闘を可能にするために開発された戦闘装甲車で、状況によってはＡＣ以上の戦闘能力を獲得することに成功している。独立懸架の４輪駆動車で、通常は車体上部に６砲身30mmガットリング砲を装備するが、他の兵器へも簡単に換装できる。

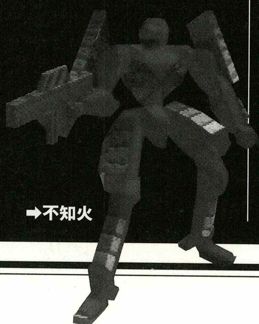
デザインテスト

ENEMY DATA

陽炎
Kagerow
(近衛警備隊用高機動ＡＣ)

ムラクモ・ミレニアムの精鋭部隊に配備される高性能ＡＣ。標準型コアを中心に、全体的に機動性と隠密性の向上を重視した設計となっており、主に強行偵察や奇襲攻撃に使用される。コア以外のユニットの装甲は極力薄く、機体は非常に軽量化されており、機動性はＡＣレベルとしては最高のものとなっている。


←陽炎


➡不知火

不知火
Shiranui
(近衛警備隊用重装甲ＡＣ)

「陽炎」と同じく、ムラクモ・ミレニアムの精鋭部隊に配備される高性能ＡＣで、こちらは全身に追加装甲をほどこした重装甲ＡＣである。追加装甲は主にリアクティブ・アーマーで、ミサイルに対する防御性能が著しく向上している。装甲の追加によって増大した重量を補うために強力なジェネレーターを内蔵、その機動性に低下はみられない。近接戦闘用にレーザーブレードを装備する。

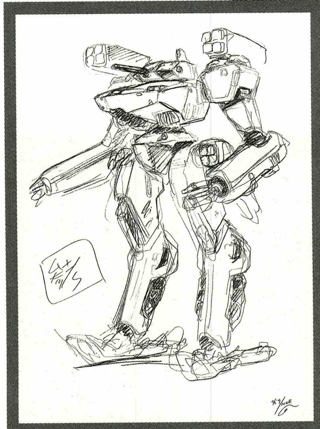
▼ ARMOR PATTERN
ROUGH SKETCH

▼ ENEMY
ROUGH SKETCH

▼ PARTS
ROUGH SKETCH

(A R M O R E D C O R E)

デザインテスト



ENEMY DATA

ビショップⅡ
Bishop Ⅱ
(二足歩行型MT)

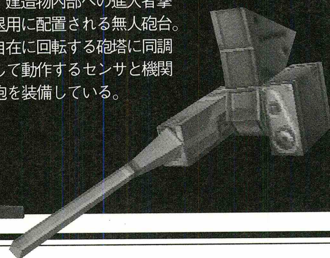
「ビショップ」に若干の改良を加え、機体カラーリングを赤にしたもの。

➡ビショップⅡ

(無人砲台)

建造物内部への進入者撃退用に配置される無人砲台。自在に回転する砲塔に同調して動作するセンサと機関砲を装備している。

➡(無人砲台)



ARMOR PATTERN
ROUGH SKETCH

ENEMY
ROUGH SKETCH

PARTS
ROUGH SKETCH

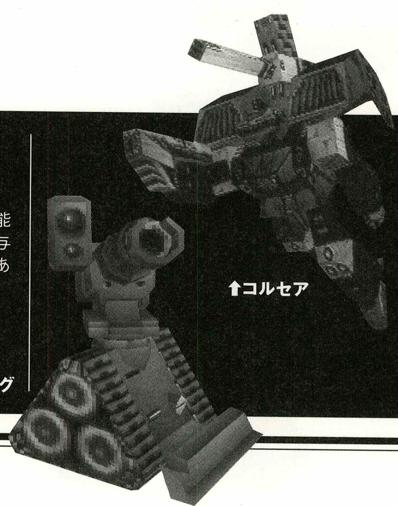
PATTERN

デザインテスト

【ENEMY DATA】

マスタング
Mustang
(移動砲台)

大口径のプラズマキャノンに無限軌道で移動能力を持たせたもの。固定砲台に若干の機動性を与えたに過ぎないが、その火力は非常に強力である。



⬆コルセア

➡マスタング

コルセア
Corsair
(戦闘用パワードスーツ)

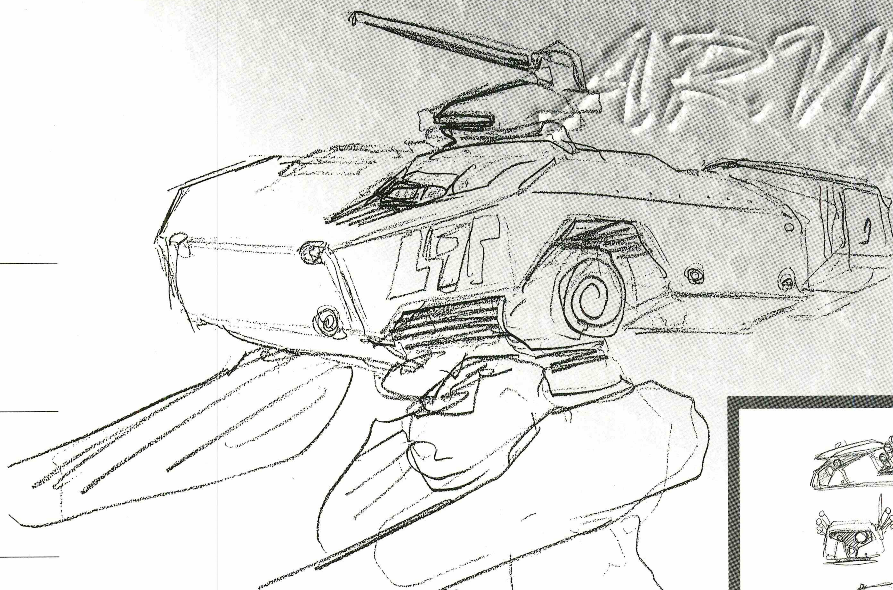
ACなどに比べて非常に機動性に優れた戦闘用パワードスーツ。スーツの背部には本体以上の大きさを持つ空中機動用大型ジェットパックを装備、これによって空中戦闘を可能にするほか、その中央にはバズーカを装備、左右側面には3 連式近接用マイクロミサイルランチャ、あるいは空中爆雷ランチャを内装する。

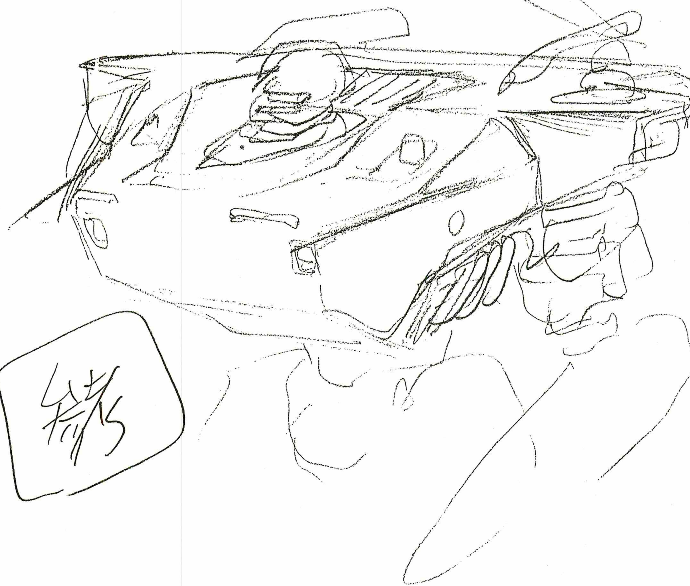
ARMOR PATTERN
ROUGH SKETCH

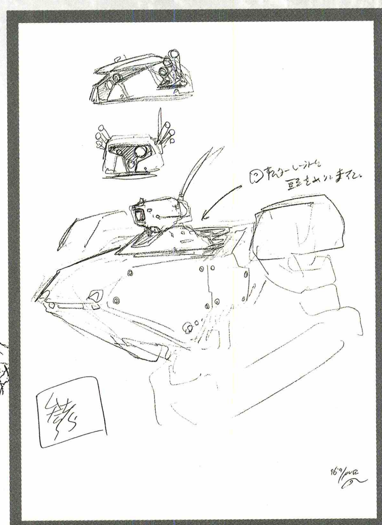
ENEMY
ROUGH SKETCH

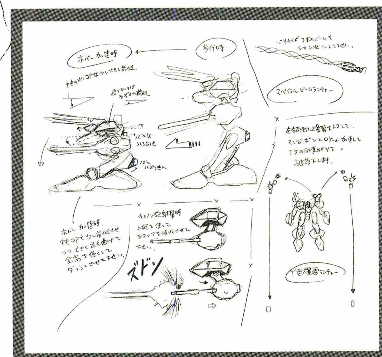
PARTS
ROUGH SKETCH

ARMORED CORE

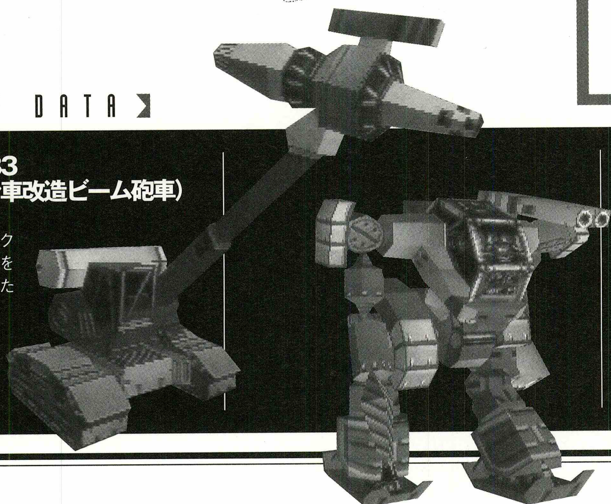








ENEMY DATA



CW-283 (クレーン車改造ビーム砲車)

作業用の重機のクレーンアーム先端をビーム砲に改造した車両。

➡CW-283

WR-750R (作業ロボ改造型攻撃マシン)

作業用のMTに若干の追加装甲を施し、連装バズーカなどの武器を装着したもの。

⬅WR-750R

ARMOR PATTERN
ROUGH SKETCH

ENEMY
ROUGH SKETCH

PARTS
ROUGH SKETCH

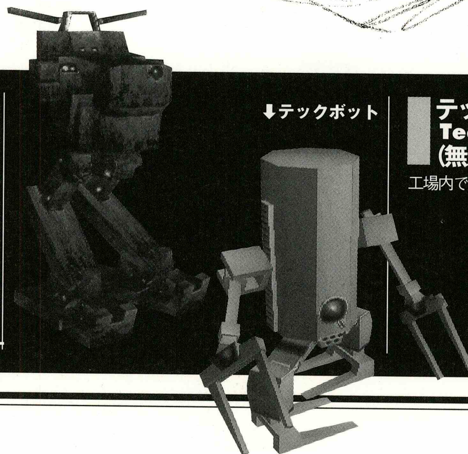
(ARMORED CORE)

PATTERN

【ENEMY DATA】

ガードウォーカー
Guard Walker
(パトロールMT)

「ガード」の間で標準的に使用されている2足歩行型MT。機体構造は「ビショップ」とほぼ同一である。機体左右に有線誘導式ミサイルを装備。

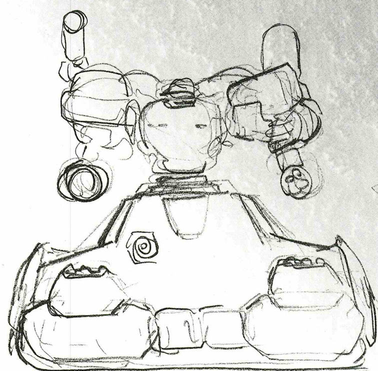


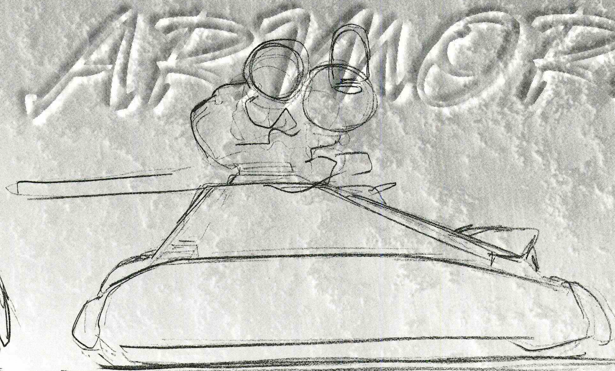
↓テックボット

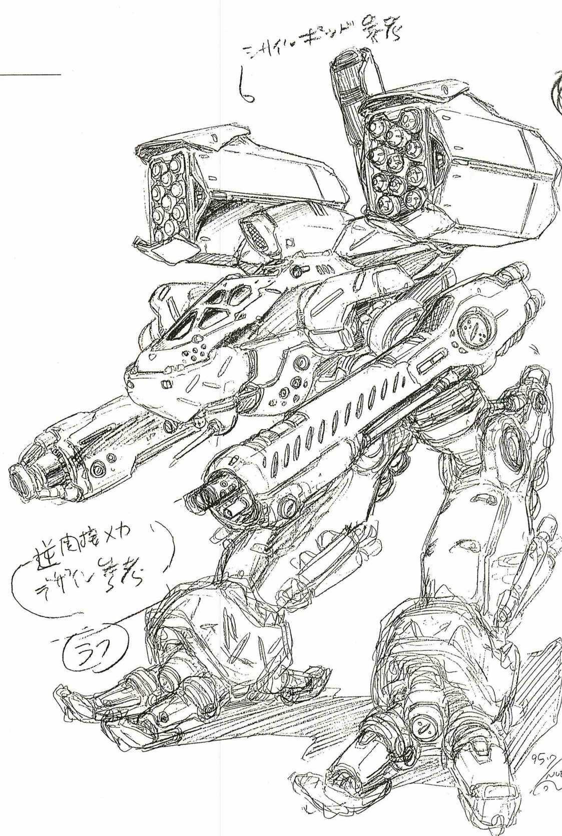
➡ガードウォーカー

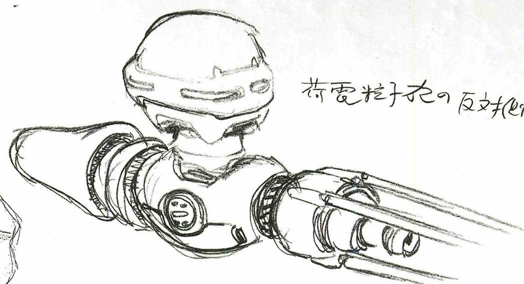
テックボット
Techbot
(無人作業メカ)

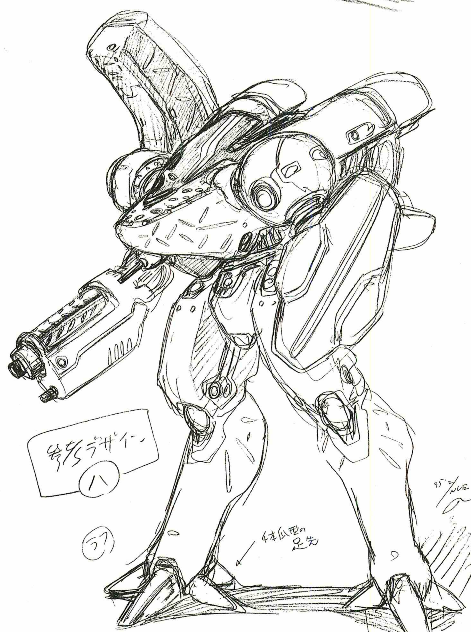
工場内での作業用に使用されるロボット。







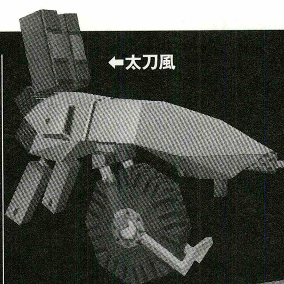


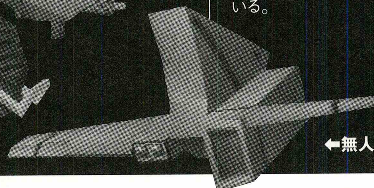


ENEMY DATA

太刀風
Tachikaze
(一輪戦闘バイク)

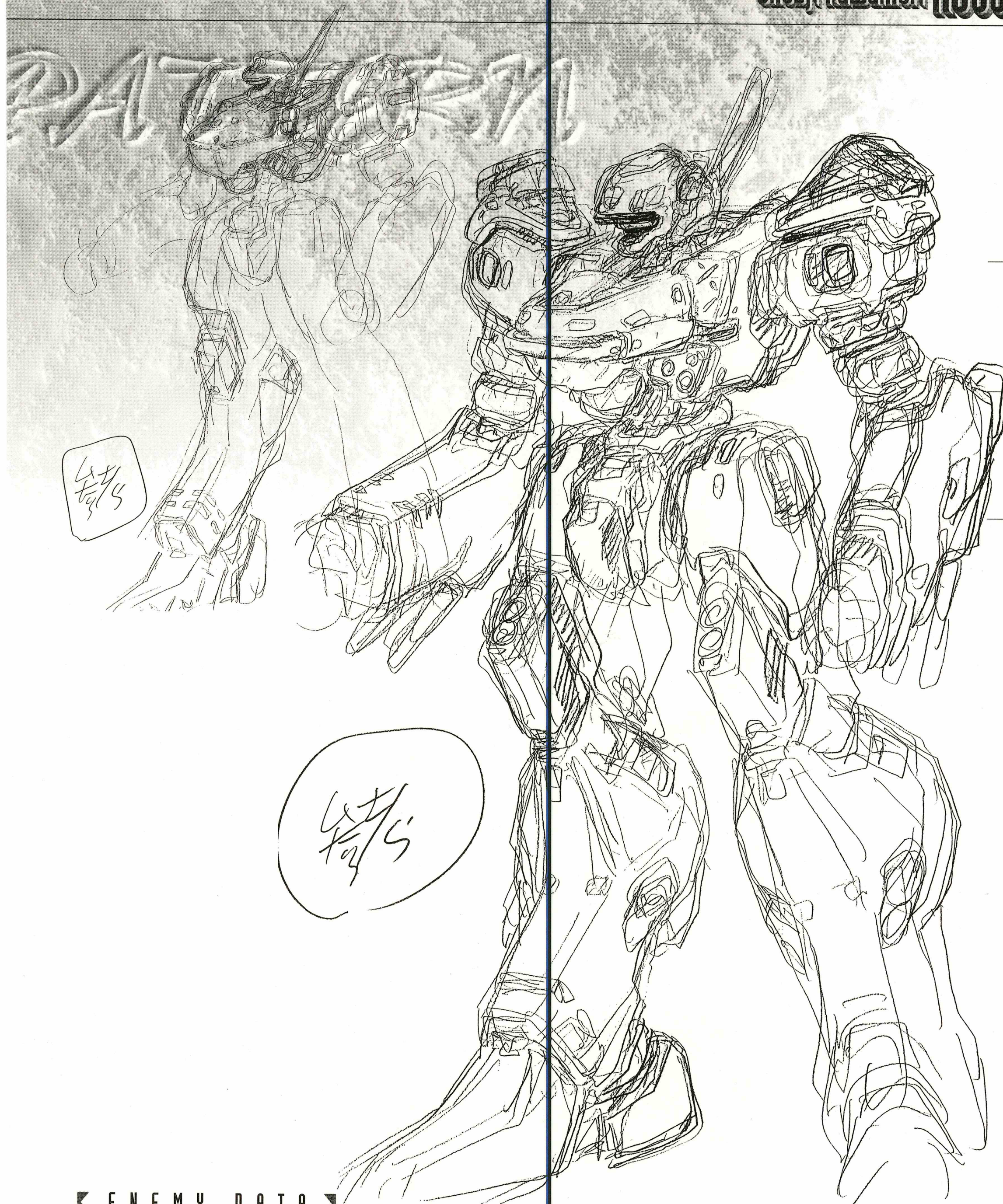
超電導インハブモーターで駆動する、1本のタイヤで走行する戦闘車両。車体後部に接続されたバランサユニットによって安定性を保ち、整地・不整地を問わず軽快な運動性を維持することが可能である。武装は車体に内蔵された機銃と、車体後部に装備されたミサイルランチャ。


←太刀風


←無人砲台

(無人砲台)

建造物内部への進入者撃退用に配置される無人砲台。武装としてパルスライフルが装着されている。



【ENEMY DATA】

タンケッテE
Tankette E
(小型ホバー・電子戦闘型)

小型のホバークラフト車体の上部に電子戦闘装備を搭載した機体。武装は一切ないが、電子戦闘能力は非常に強力である。機体の左右にホバークラフト吸気用の大型ダクトを持ち、下部には浮上用のダクトを持つ。

←タンケッテE

タンケッテM
Tankette M
(小型ホバー・ミサイル型)

小型のホバークラフト車体の上部に後方支援用のミサイルランチャを装備した機体

←タンケッテM

ARMOR PATTERN
ROUGH SKETCH

ENEMY
ROUGH SKETCH

PARTS
ROUGH SKETCH

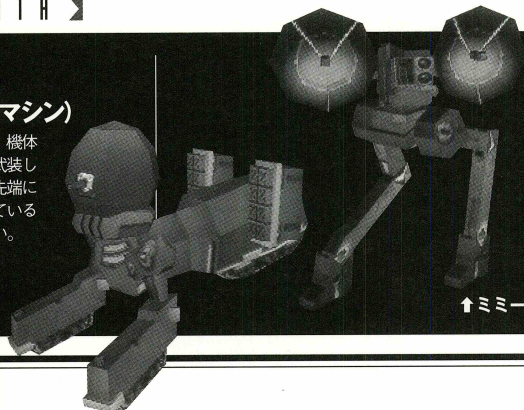
ARMORED CORE

ARMOR.

【ENEMY DATA】

サーベラス
Cerberus
(試作型三脚戦闘マシン)

頭部の球形ビーム砲塔と、機体後部のミサイルランチャで武装した戦闘マシン。3本の脚の先端にそれぞれ無限軌道を装着しているが、機動性はあまり高くない。

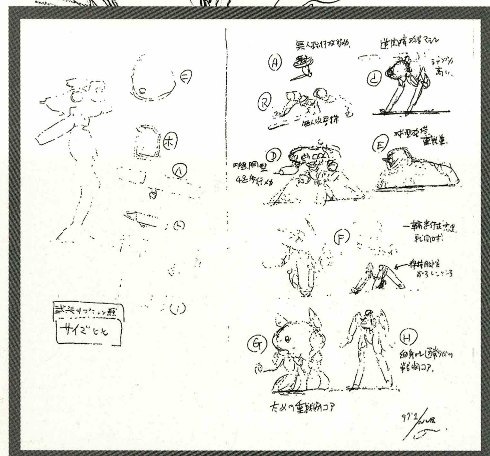


➡サーベラス

⬆ミミー

ミミー
Mimie
(2足歩行型MT)

機体上部に大型のビーム発生器を2基装備した機体。火力は強力だが機動性に欠ける。

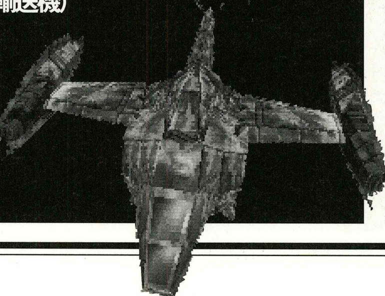


ENEMY DATA

バラクーダ
Barracuda
(ティルトジェット輸送機)

ACの緊急展開用に開発された輸送機。機体の左右に装備された強力なターボファンジェットエンジンを可動させることによって、垂直離着陸を行うことができる。機体下面および後部にドアを持ち、空中からACを降下させることが可能である。

↓バラクーダ



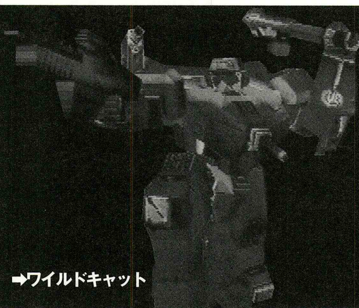
ARMOR PATTERN
ROUGH SKETCH

ENEMY
ROUGH SKETCH

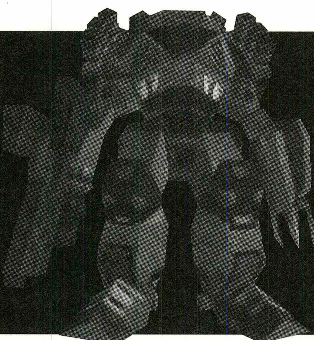
PARTS
ROUGH SKETCH

(ARMORED CORE)

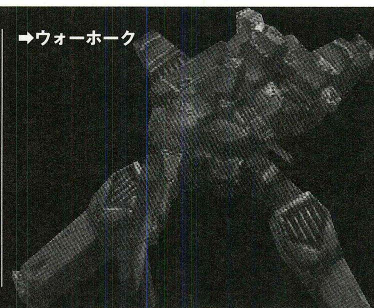
ENEMY DATA



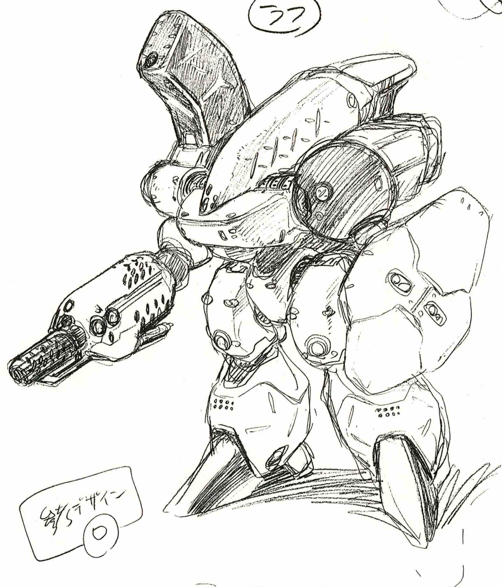
➡ワイルドキャット

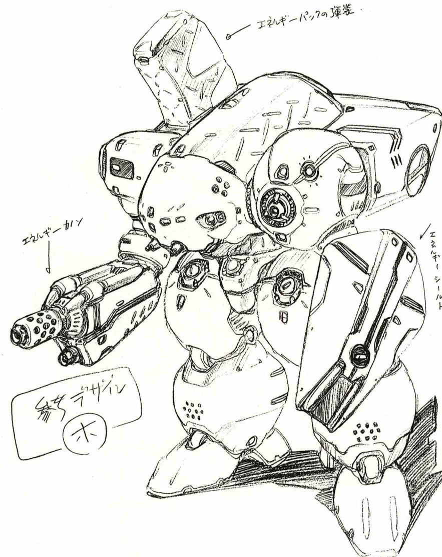


➡デヴァステイター

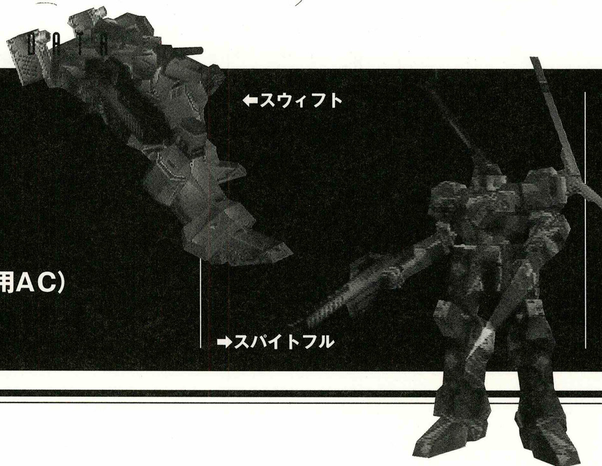


➡ウォーホーク





ENEMY DATA



←スウィフト

➡スパイトフル

スウィフト
Swift
(量産/戦闘用AC)

スパイトフル
Spiteful
(エリート部隊専用AC)

ARMOR PATTERN
ROUGH SKETCH

ENEMY
ROUGH SKETCH

PARTS
ROUGH SKETCH

ガトリング砲。

ミサイル or 地上魚雷ランチャー。

上方攻撃時。

首上げる

前脚 下げる

後脚ボディはナナメに上を向く

センサー

左右に首も振れます。

センサー

ライト

肩(?)も可動します

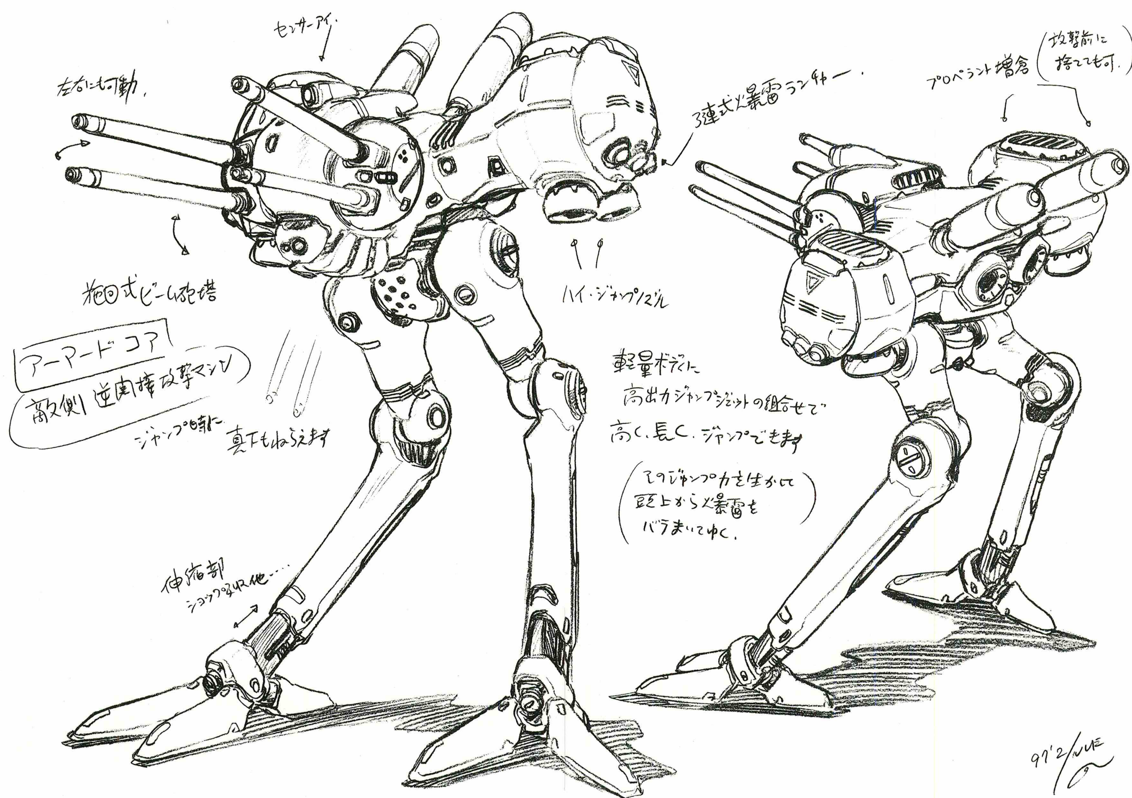
センサー

球形ギア(全方位車輪。)

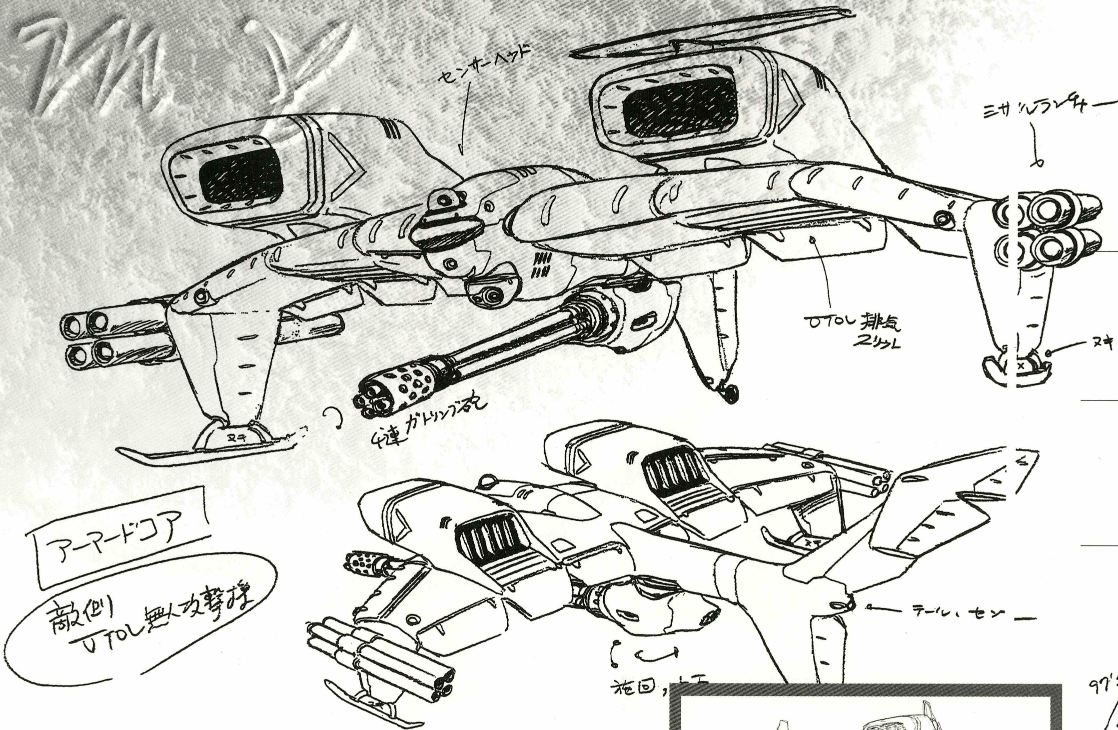
(磁力で保持されていて、回転駆動します。)

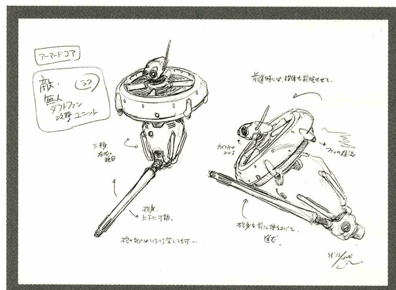
アーマードコア

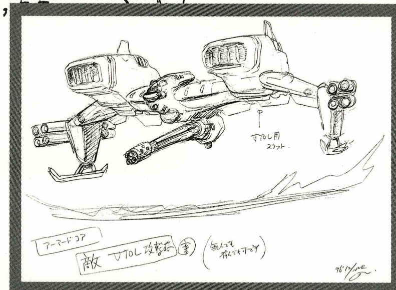
敵側 高速走行型
三脚戦闘マシン

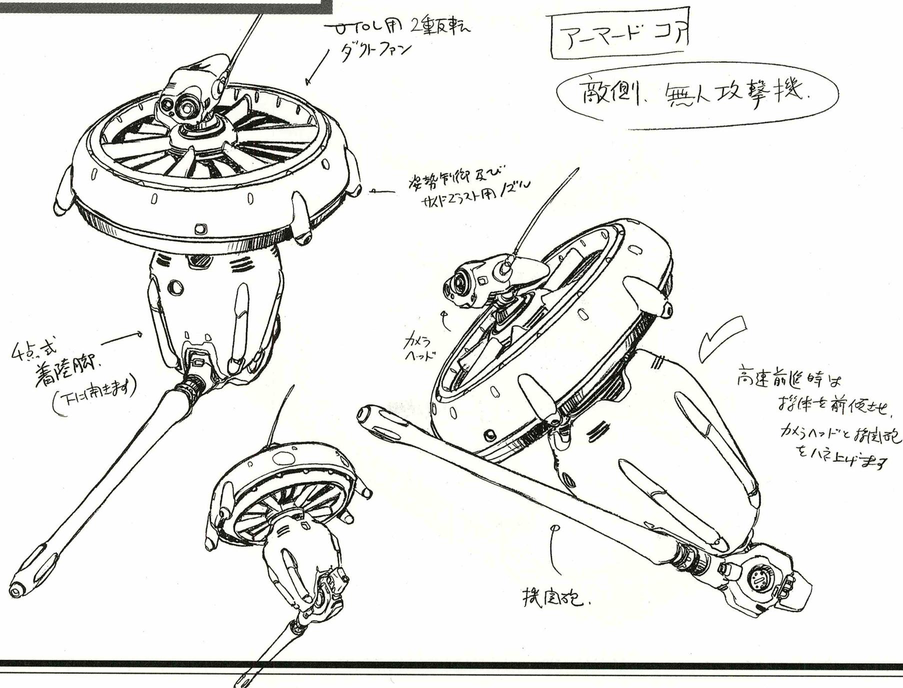


(A R M O R E D C O R E)


センサーヘッド
ミサイルランチャー
VTOL排気ノズル
ヌキ
4連ガトリング砲
ヌキ
アーマードコア
敵側
VTOL無人攻撃機
テール・セン






VTOL用2重反転
ダクトファン
アーマードコア
敵側、無人攻撃機.
姿勢制御及び
サイドブラスト用ノズル
4点式
着陸脚.
(下に向きます)
カメラ
ヘッド
高速前進時は
機体を前傾させ、
カメラヘッドと機関砲
をハネ上げます
機関砲.

アーマードコア

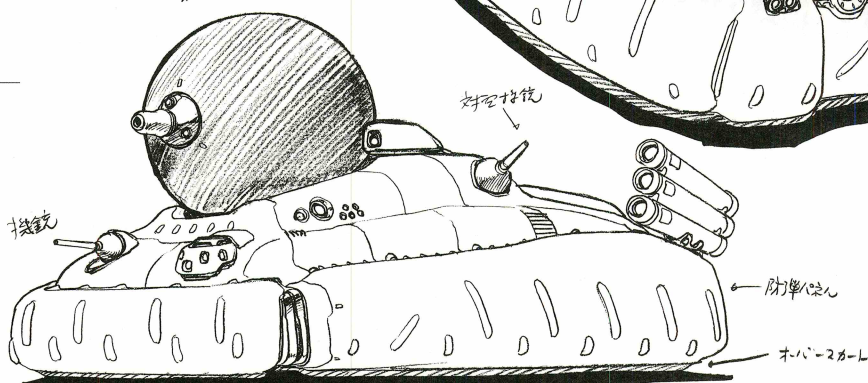
敵側ホバータンク

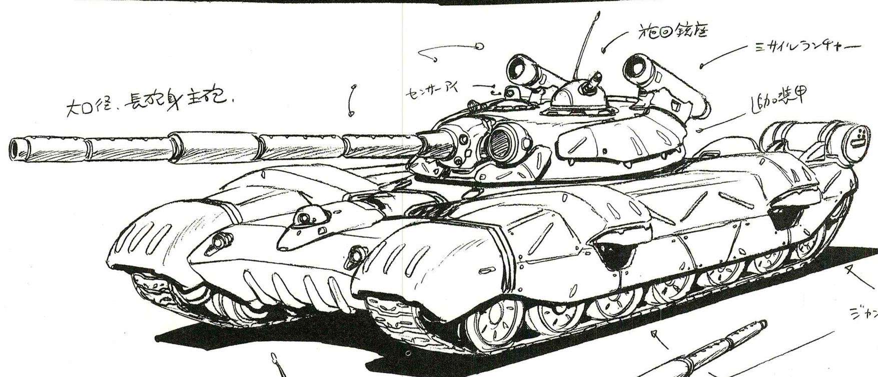
ホバリングファン

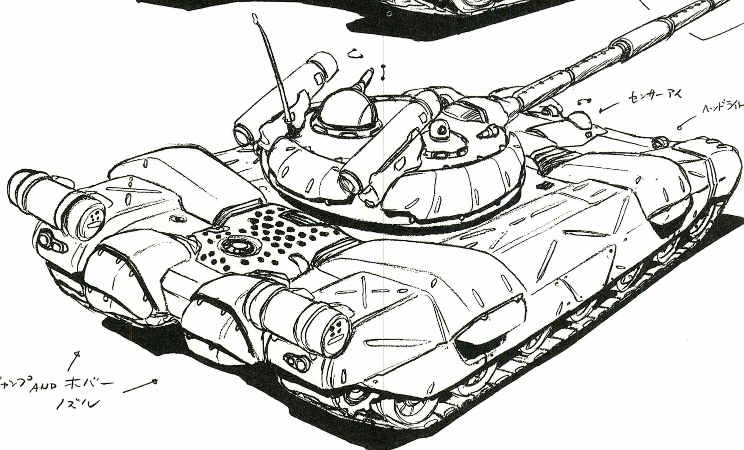
ミサイルランチャー

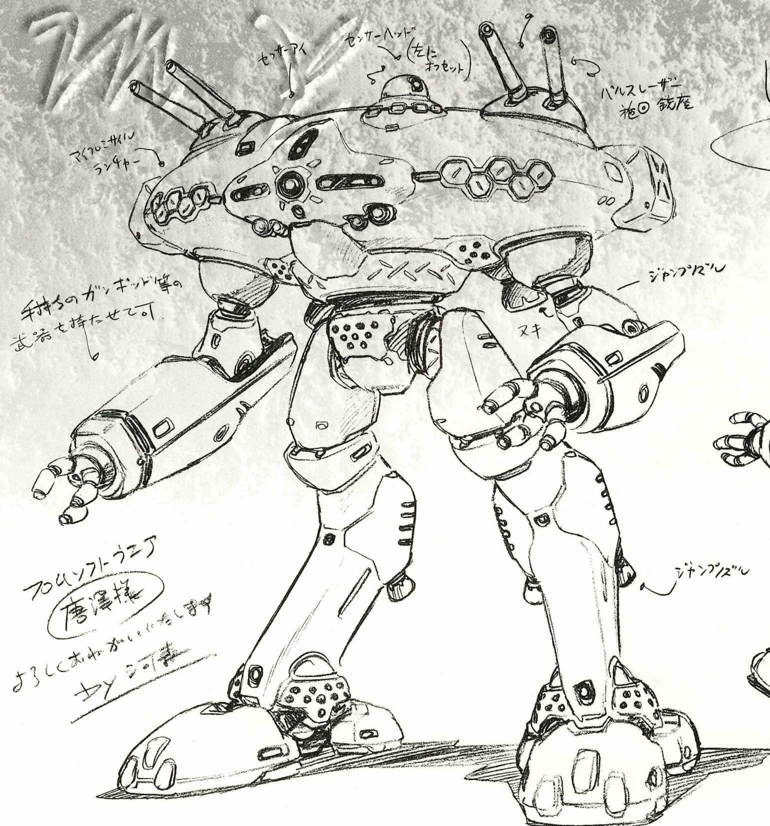
4連推進ノズル

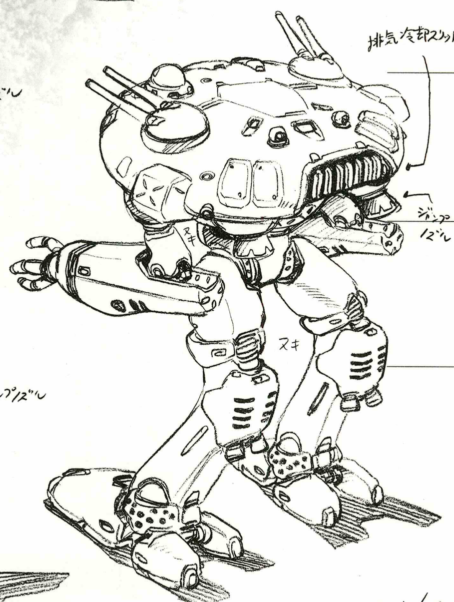
97'1 NUE

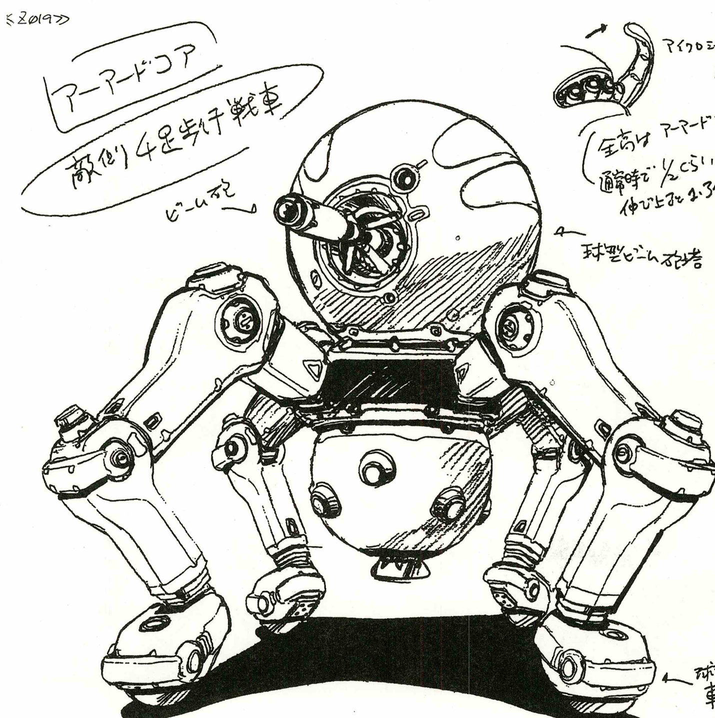


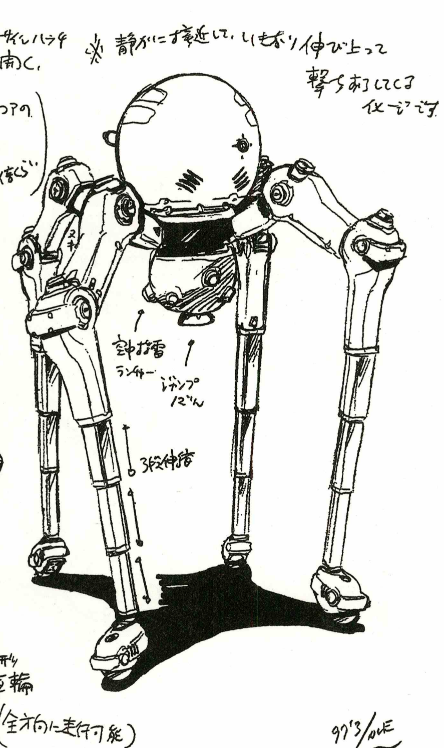





アーマードコア
敵側、2足歩行マシン
センサーアイ
センサーヘッド (左にオフセット)
パルスレーザー 旋回 銃座
マイクロミサイル ランチャー
ジャンプノズル
手持ちのガンポッド等の武器も持たせて可
ヌキ
フロムソフトウェア
唐澤様
よろしくおねがいいたします


排気冷却スリット
ジャンプノズル
ヌキ


アーマードコア
敵側4足歩行戦車
ビーム砲
球型ビーム砲塔
マイクロミサイルハッチ 開く
球形 車輪
(全方向に走行可能)


ミサイル ランチャー
ジャンプノズル

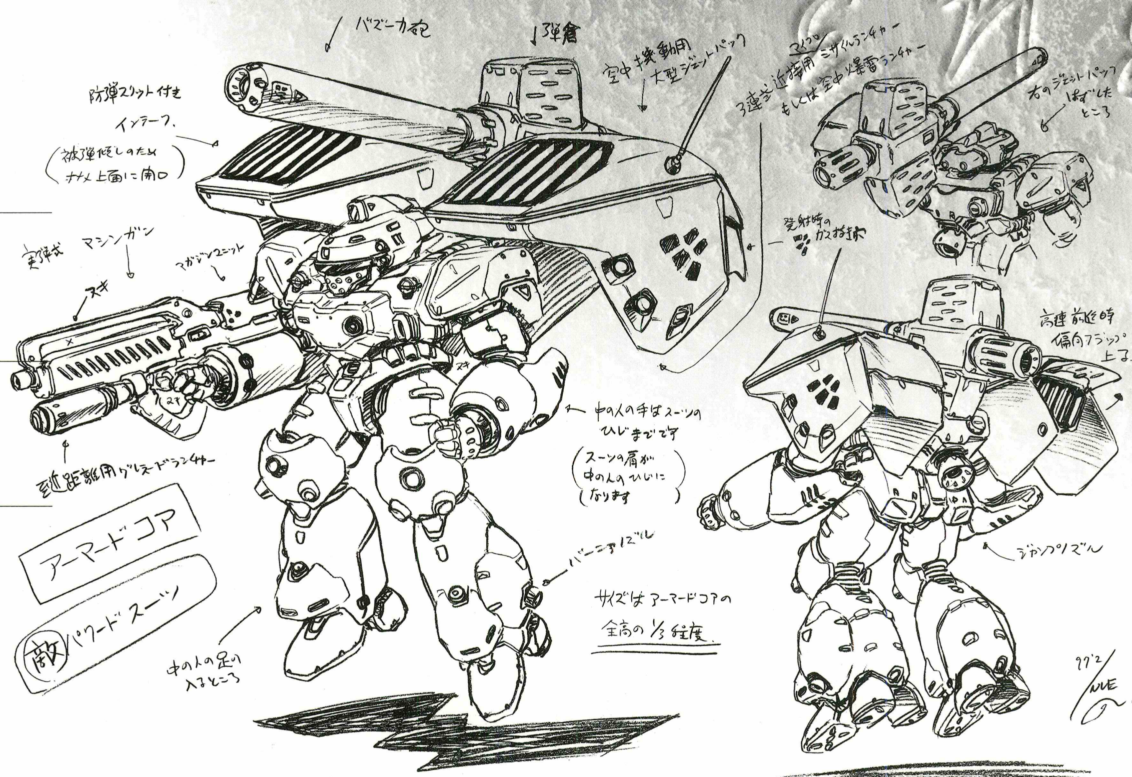
ENEMY

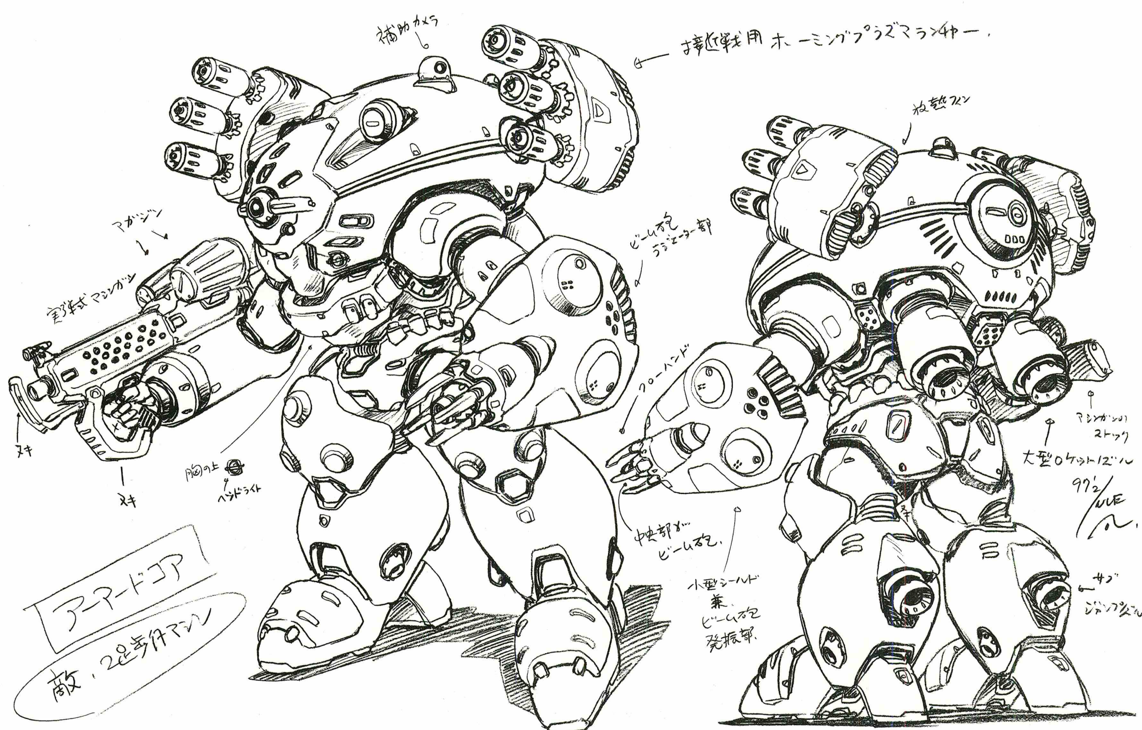
ARMOR PATTERN
ROUGH SKETCH

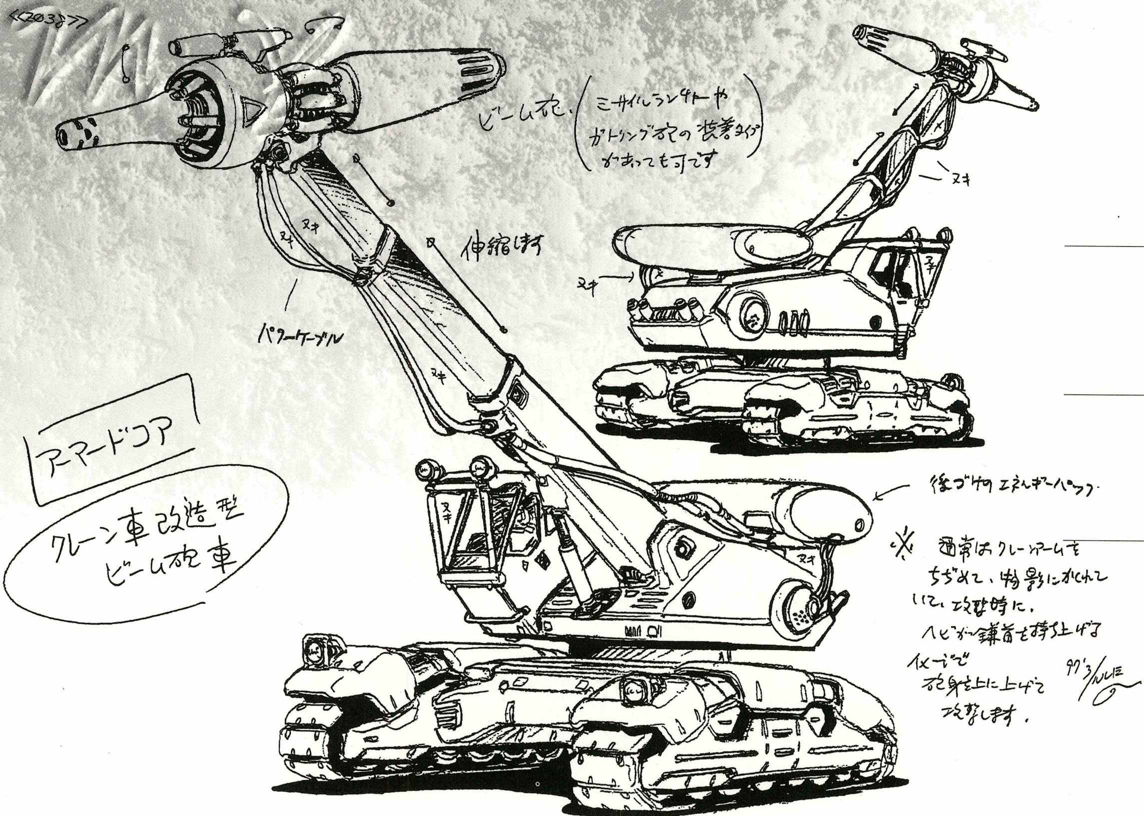
ENEMY
ROUGH SKETCH

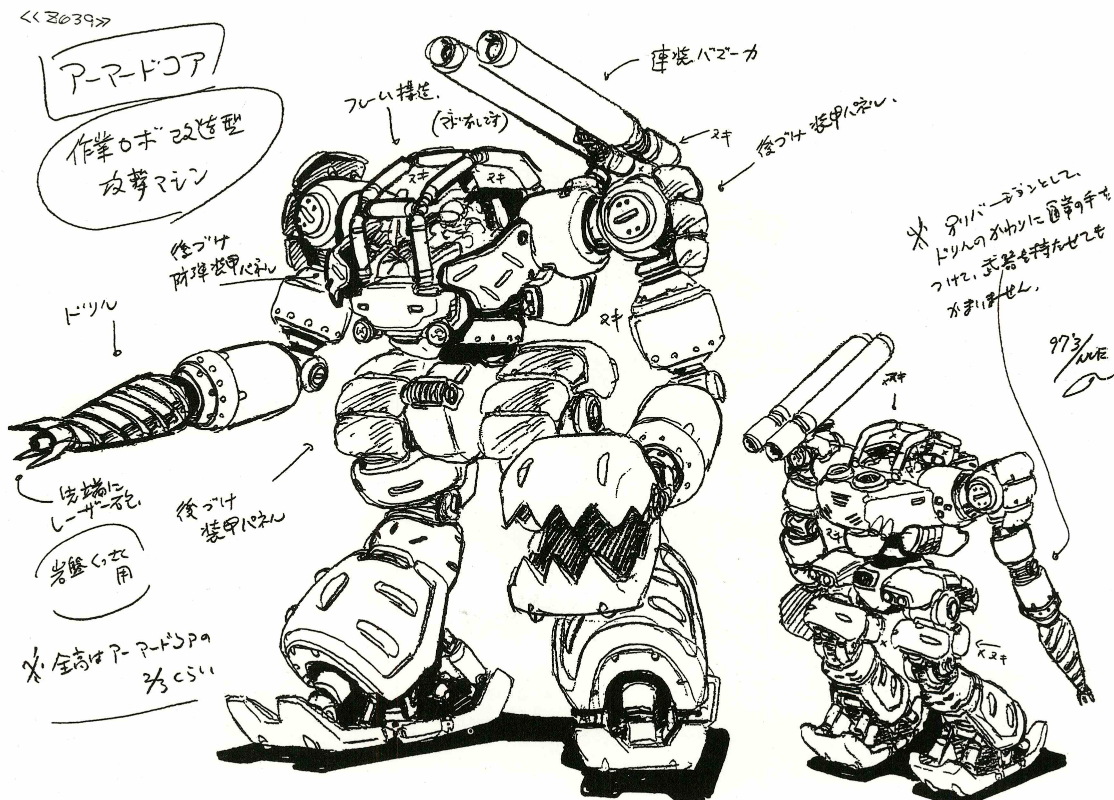
PARTS
ROUGH SKETCH

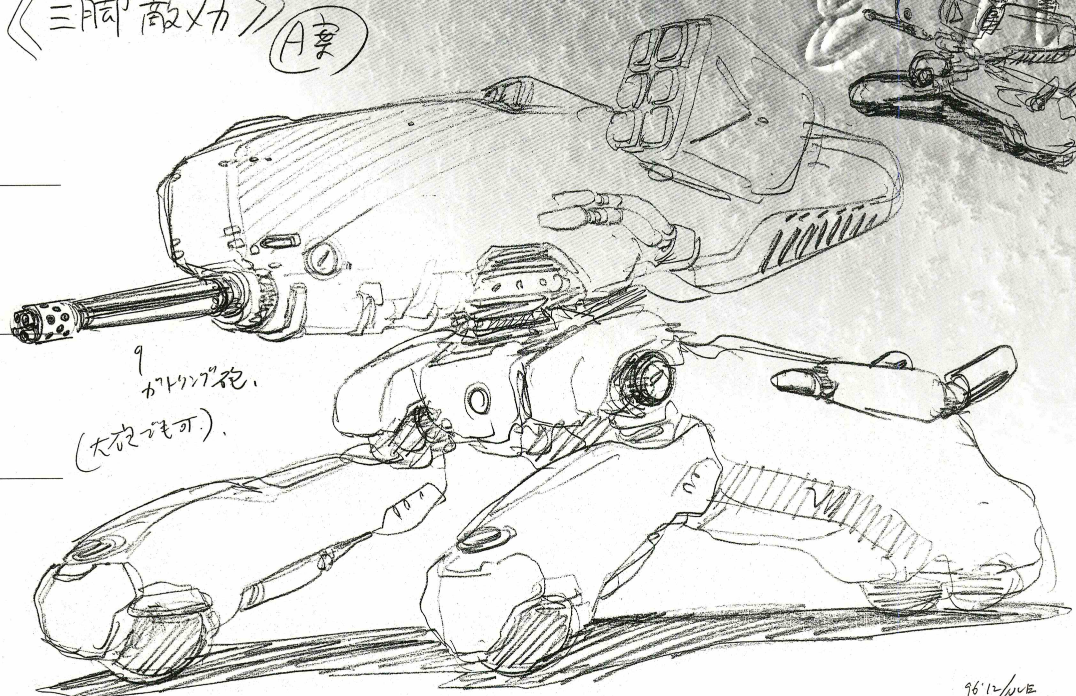
ARMORED CORE

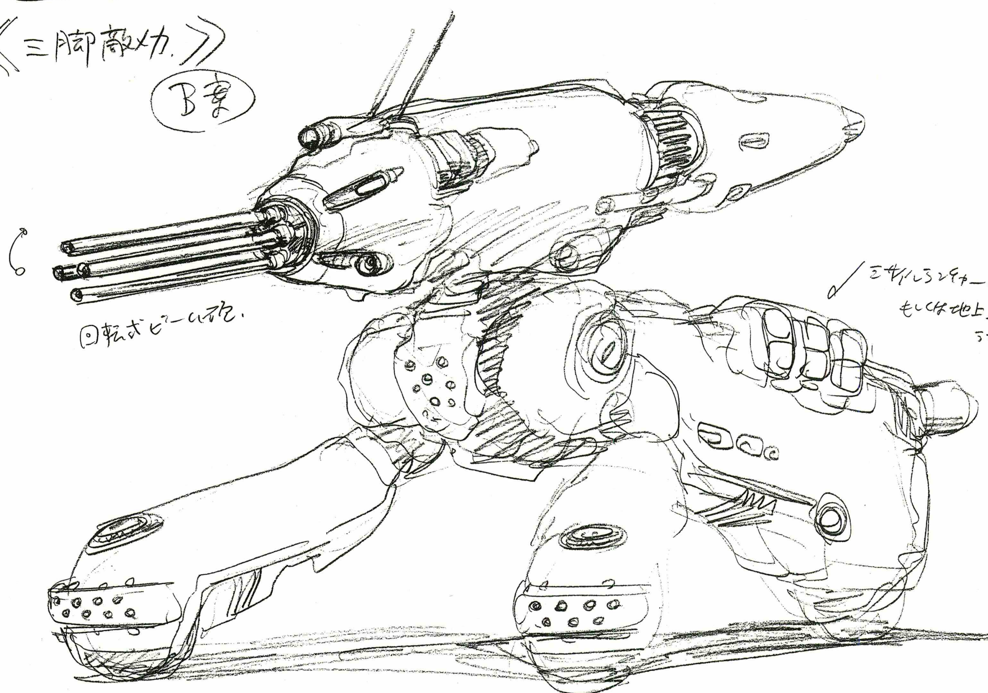





<<Z038>>
ビーム砲、
(ミサイルランチャーや
ガトリング砲の装着タイプ
があっても可です
ヌキ
伸縮します
ヌキ
ヌキ
パワーケーブル
ヌキ
アーマードコア
クレーン車改造型
ビーム砲車
後づけのエネルギーパック
ヌキ
ヌキ
※ 通常はクレーンアームを
ちぢめて、物影にかくれて
いて、攻撃時に、
ヘビが鎌首を持ち上げる
イメージで
砲身を上に上げて
攻撃します。
97/3 かわもり

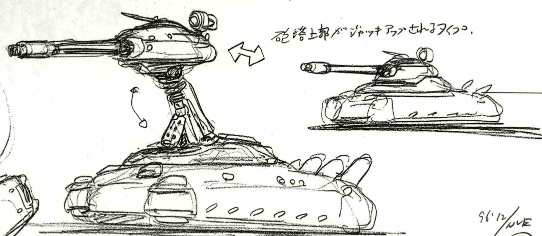

<<Z039>>
アーマードコア
作業ロボ改造型
攻撃マシン
連装バズーカ
フレーム構造、
(マド無しです)
ヌキ
後づけ装甲パネル、
ヌキ
ヌキ
後づけ
防弾装甲パネル
ドリル
ヌキ
先端に
レーザー石ちも
岩盤くっさく
用
後づけ
装甲パネル
※ オリバージョンとして、
ドリルのかわりに通常の手を
つけて、武器も持たせても
かまいません。
97/3 かわもり
ヌキ
ヌキ
※全高はアーマードSPの
2/3くらい


アーマードコア
《三脚敵メカ》
A案
ミサイルランチャー
ガトリング砲、
(大砲でも可)。
96'12/NUE

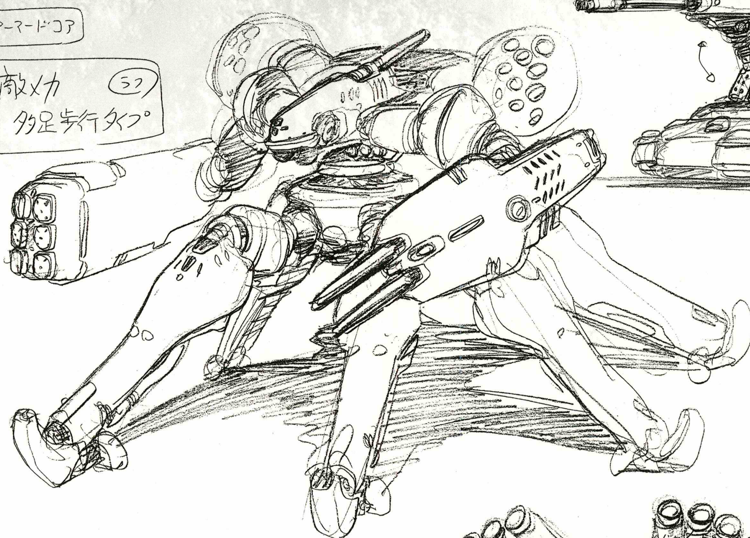

アーマードコア
《三脚敵メカ》
B案
回転式ビーム砲、
ミサイルランチャー、
もしくは地上魚雷
ランチャー
96'12/NUE



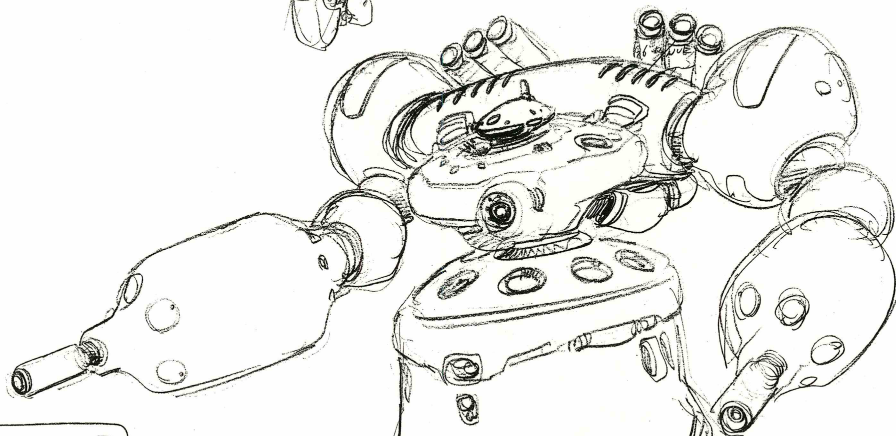
球型
重ビーム砲塔
アーマードコア
敵、ホバータンク
ラフ案
ミサイルランチャー



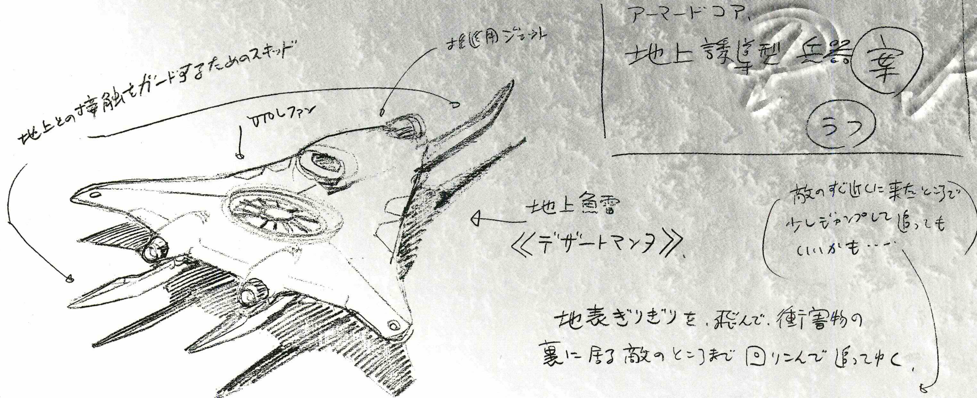
砲塔上部がジャッキアップするタイプ。

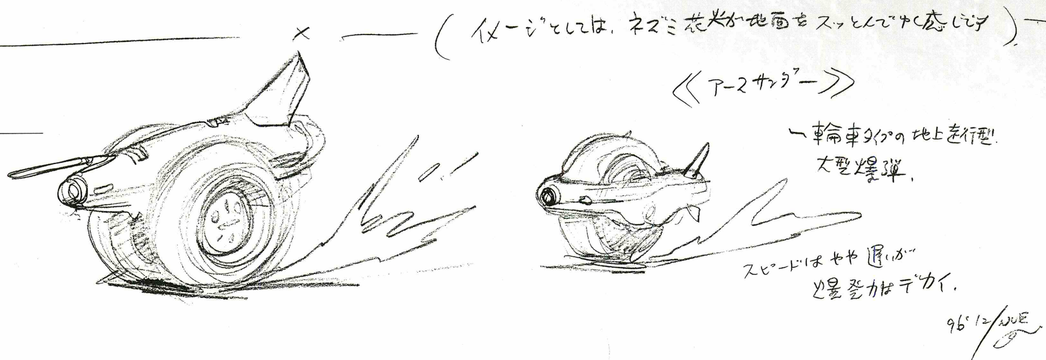


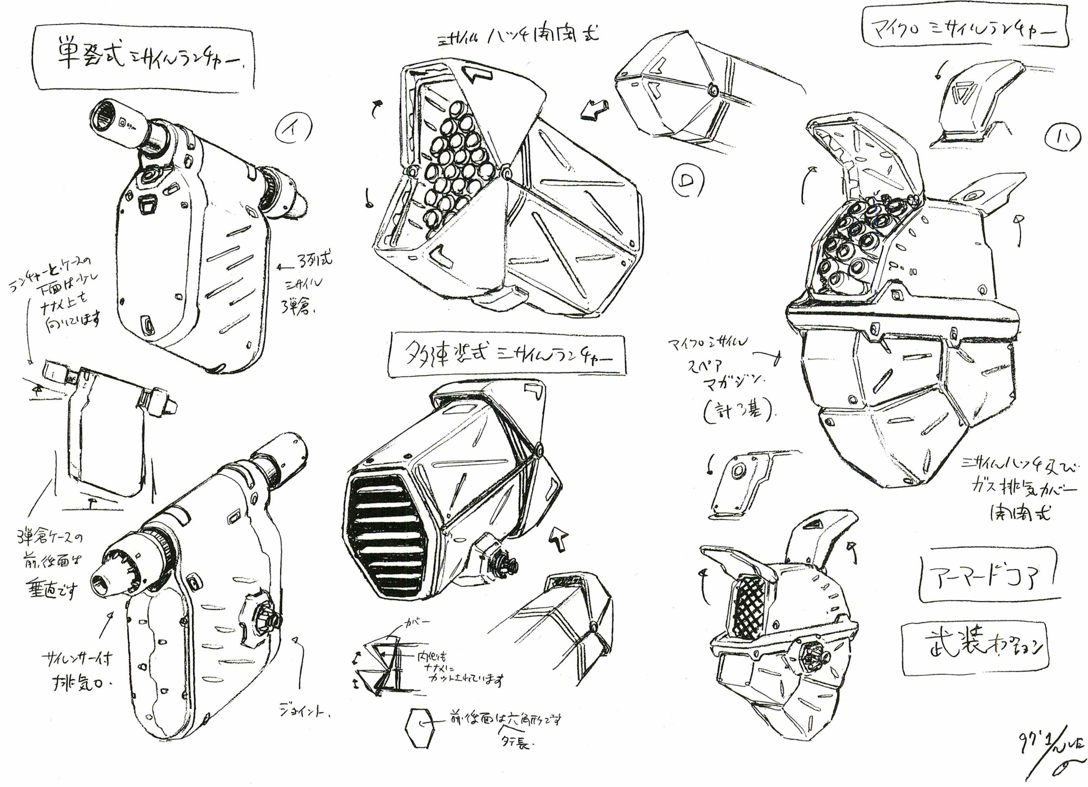
アーマードコア
敵メカ
ラフ
多足歩行タイプ



アーマードコア
一輪走行式
高速攻撃型
敵ロボット
ラフ
ジャンプノズル
球形一輪ギア





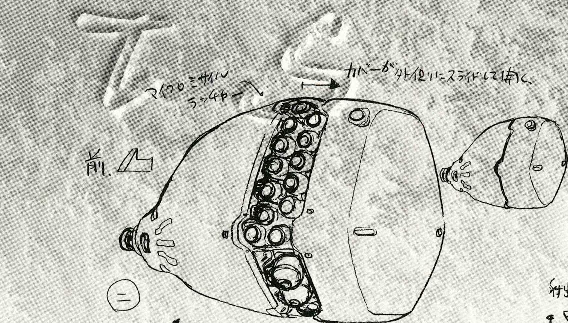


ARMOR PATTERN
ROUGH SKETCH

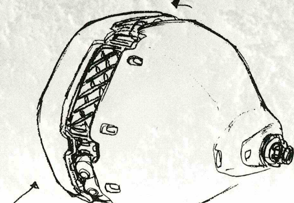
ENEMY
ROUGH SKETCH

PARTS
ROUGH SKETCH

(ARMORED CORE)



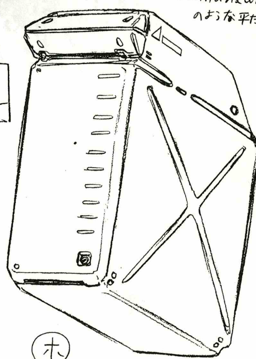


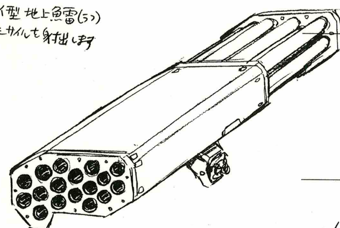


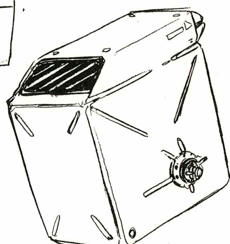


マイクロミサイルランチャー、
空中投下爆雷兼用、
大型ポッド

エイ型、
地上魚雷ランチャー





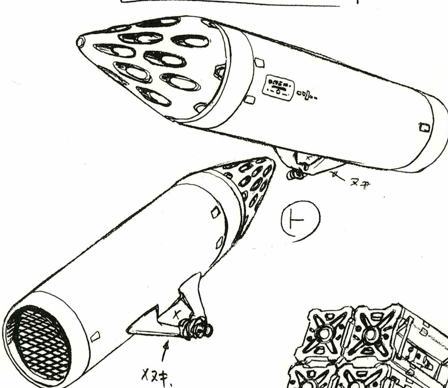


フロムソフトウエア
唐沢様
よろしくおねがいいたします
by河森

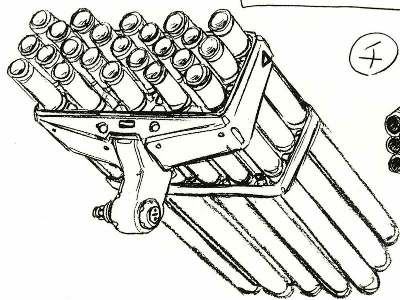
地上魚雷は射出後、少し空中を飛んでから
地表ギリギリに降下し、地形に合わせて、ネズミ花火の
ようなイメージで地上をつっぱしって敵に向かいます

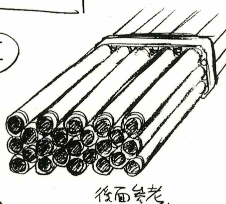


小型ロケットランチャー

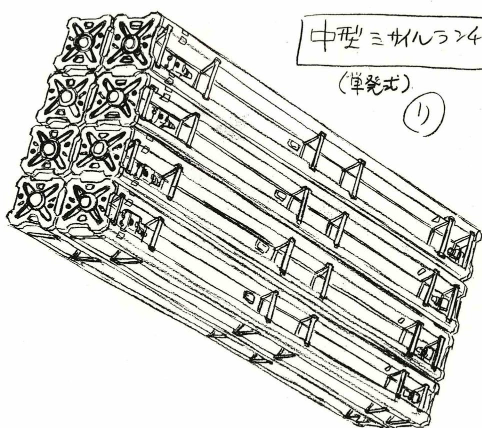


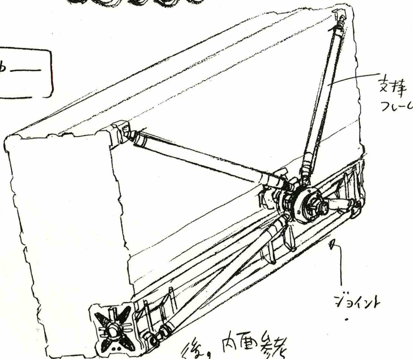
中型ロケットランチャー

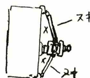




中型ミサイルランチャー
(単発式)





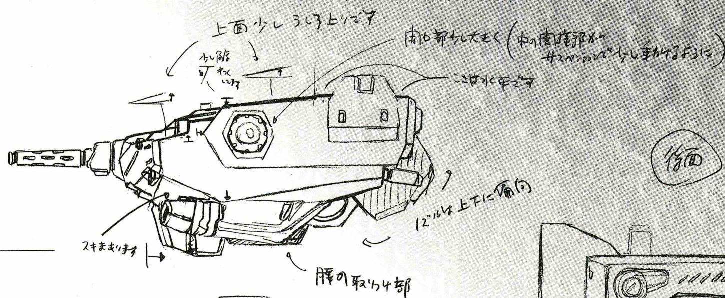


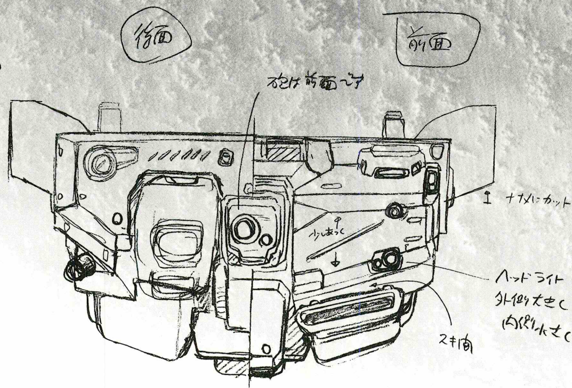
ARMOR PATTERN
ROUGH SKETCH

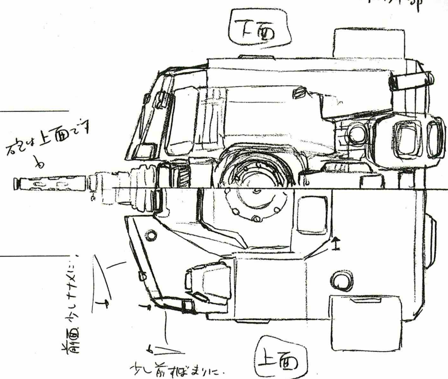
ENEMY
ROUGH SKETCH

PARTS
ROUGH SKETCH

ARMORED CORE



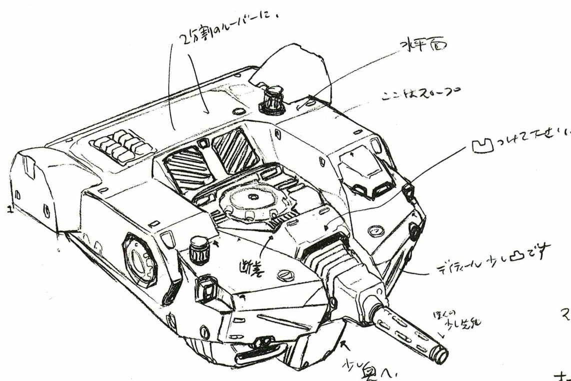


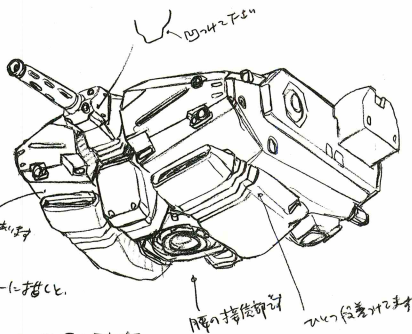


アーマードコア、モデリング修正

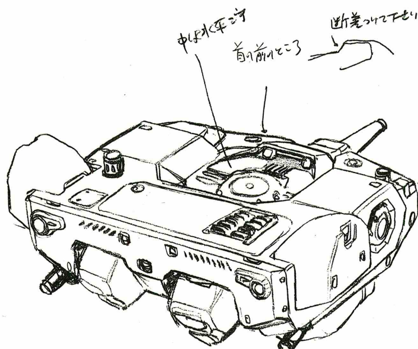
①

送っていただいたプリントアウトと、同寸で、修正してあります



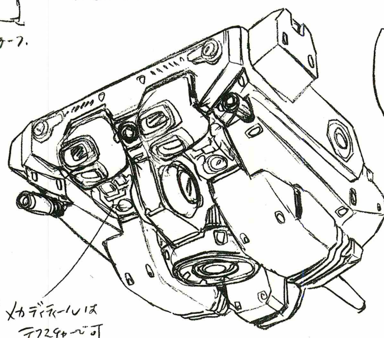


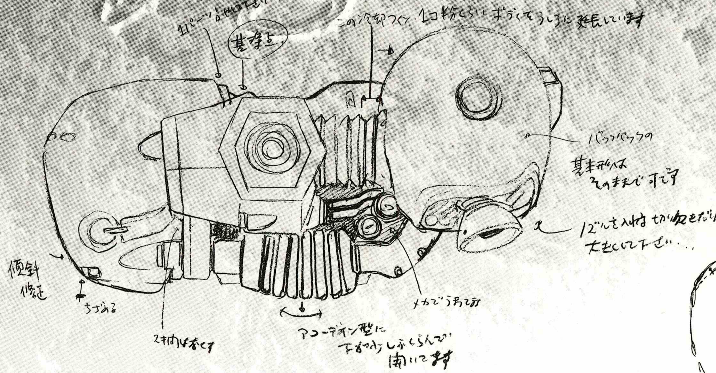
ここで上面と合わせてる
スキ間
インテーク

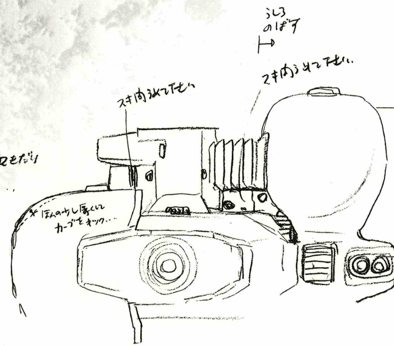


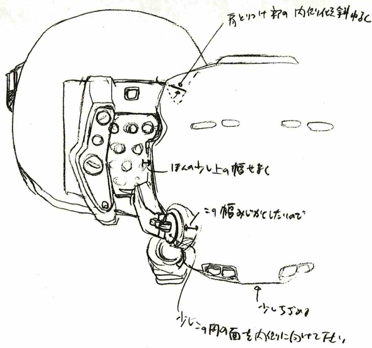
アーマードコア
モデリング
修正

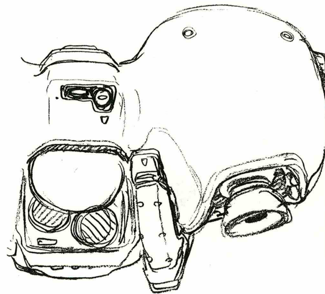
②









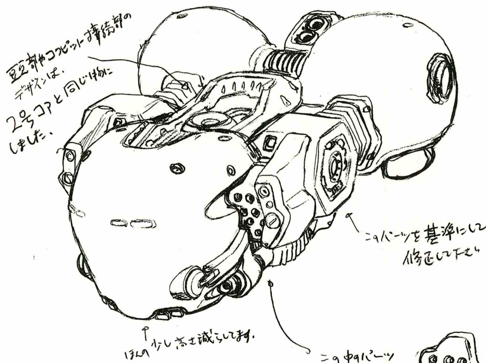


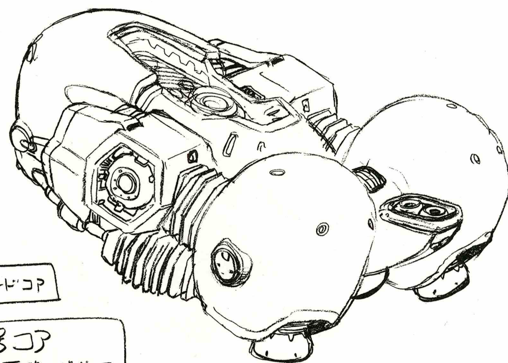
下面は上面に合わせてください

アーマードコア

3号コア モデリング修正

96.12 かわもり



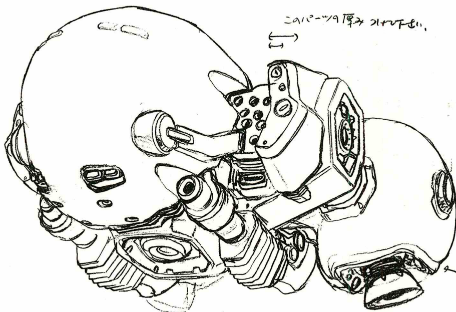


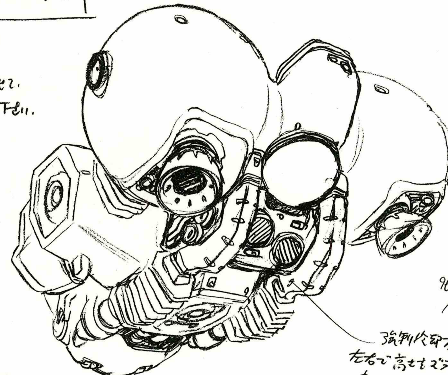
アーマードコア

3号コア
モデリング修正

こんな形です

前面装甲と形状合わせて、スキ間を少なくしてください。

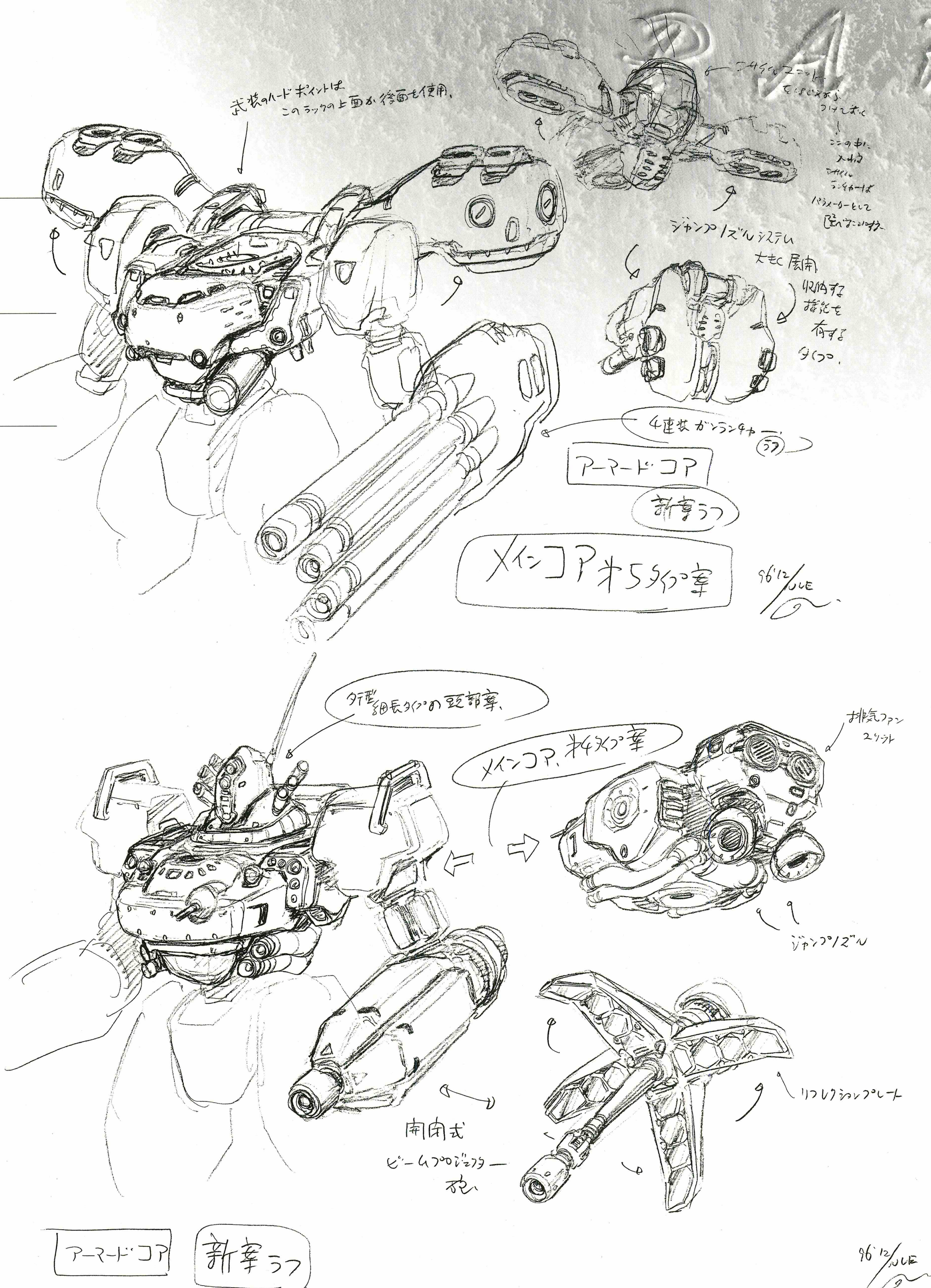


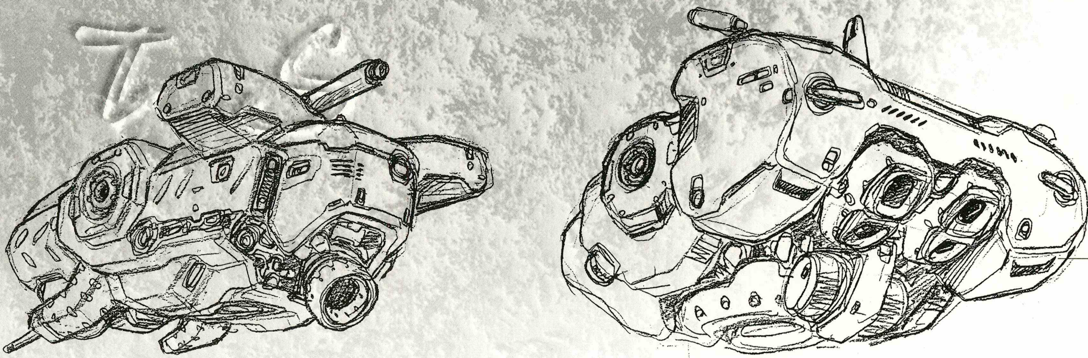


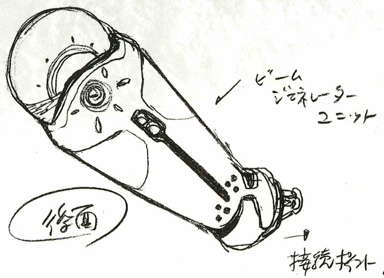
ARMOR PATTERN
ROUGH SKETCH

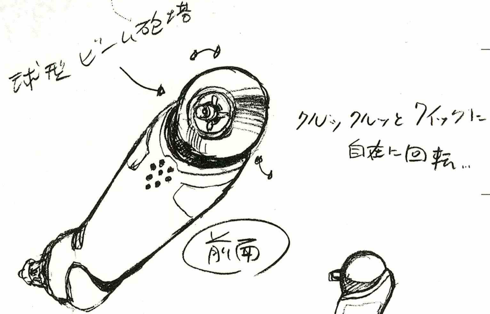
ENEMY
ROUGH SKETCH

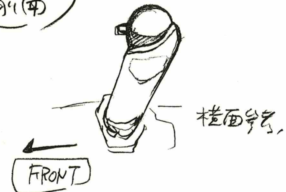
PARTS
ROUGH SKETCH

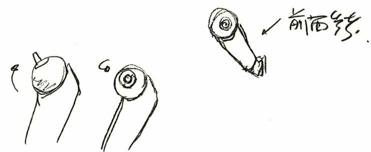












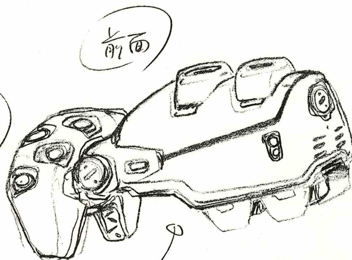
アーマードコア

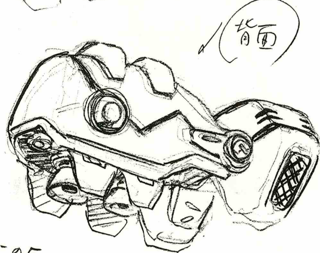
球形ビーム砲ユニット

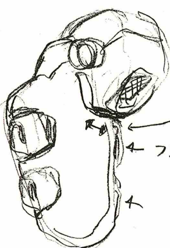
97.2

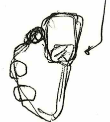
アーマードコア

展開式
ジャンプジェット
ユニット







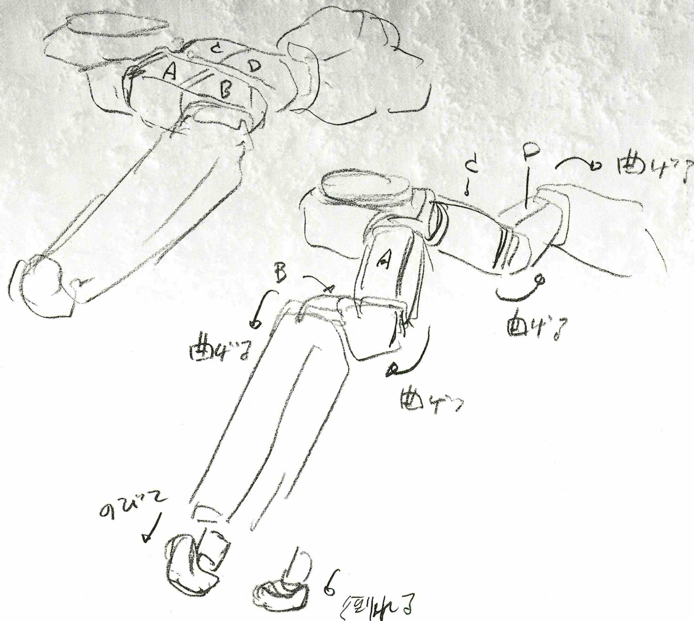


マルチランチャーの厚みの中におさまります

97.2

PARTS

可変ホバー脚の
四脚モードへの
可変参考.

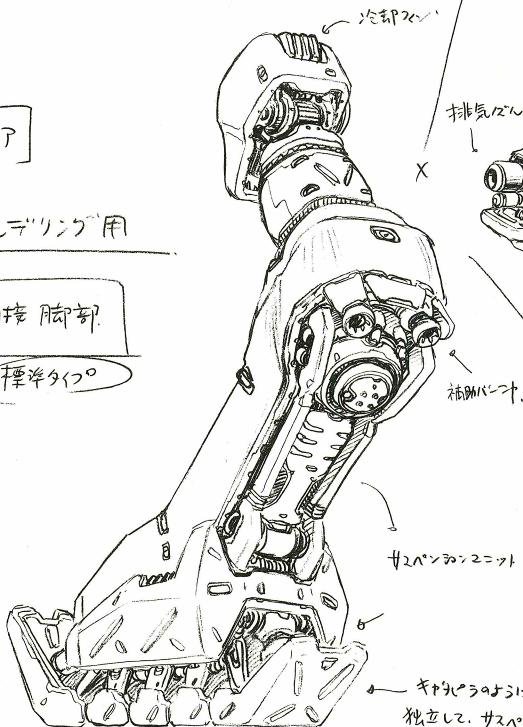


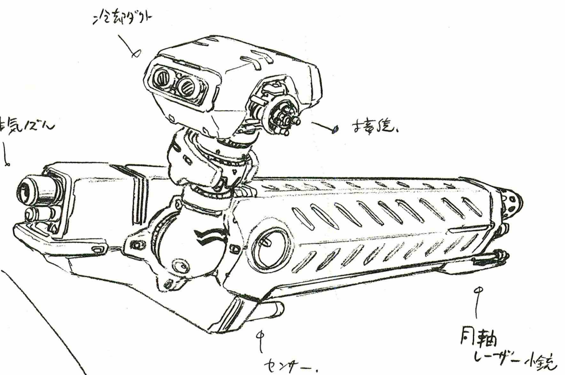
アーマードコア

ゲームモデリング用

逆関節 脚部

標準タイプ





ゲームモデリング用

中口径、長射程
ビーム砲装備腕

左腕用

キャタピラのように、各、接地ブロックが
独立して、サスペンションで動いて、地形を追従します。(ゲーム中での表現は
できなくても可)

96'12

ARMORED CORE 【用語解説】

アイザック・シティ(IZAK City)

百年計画に基づき建設された最初の地下複合都市。他のモデルとなるとともに、世界最大の規模を誇る経済、産業の中心地でもある。都市の全域にはコンピュータ通信網が張り巡らされ、すべてのブロックおよび他の都市が電子的に結合されている。大破壊から半世紀を経て企業連合体が崩壊した現在、アイザック・シティ最大の複合企業体「クローム」が百年計画の遂行機関として君臨し、自らの権利確保の手段として利用しながら都市の管理体制を進めつつある。しかし、すでに「クローム」の管理なくしてはアイザック・シティは成立しないほど依存度は高く、そういった点では「クローム」による管理はもはや必要不可欠といえよう。アイザック・シティには、「クローム」以外にもさまざまな企業が集中しており、経済活動は非常に活発である。そのシェア争いは過酷で、企業間での実力行使をともなう抗争も珍しくはない。このため、カードと呼ばれる企業の表の実力行使手段としての私兵組織の他にも、裏の仕事を専門に引き受けるレイヴンと呼ばれる存在があり、日夜激しい戦いを繰り広げている。建造が始まってからかなりの時を経過したこの都市では、経年劣化が著しい場所も少なくない。特に階層構造ブロックの下層部ではスラム化が進行し、建築計画を無視した違法建築が横行、百年計画から除外されたという形になっている。これらの区画は管理機構である「クローム」の目も届かず、レイヴンなどの非合法な存在を始め犯罪集団やテロ組織、難民などの居住区として、さまざまな問題の発生源となっている。階層構造ブロックの上層部は、百年計画の当初の理念に沿って建設された計画都市の面影を残しており、現在は主に上流階級の居住区として利用されている。その周辺および下層は一般の市街地であり、市民の多くはここを居住区とし、経済活動の場としている。さらにその周辺を取り囲むように産業ブロックが隣接しており、アイザック・シティで消費されるほとんどの製品が生産されている。都市の内部は交通網が整備されており、各ブロック間の行き来は容易になっている。ただし、近年では百年計画の遂行上の歪みから道路が渋滞しがちとなり大きな問題となっている。交通手段としては、水素エンジンや超電導モーターを使用した電気自動車、各ブロックを結ぶ列車などが存在する。都市の地上部分には大崩壊によって放棄された旧都市の廃虚が残っているが、一部は整地されてアイザック・シティに太陽光を送る集光システムや、静止衛星機動上の発電衛星から送られるマイクロウェーブを受信する、レクテナ・システムなどが建設されている。また、廃虚の外縁には大規模な宇宙港があり、人員輸送用水平離陸型宇宙機の滑走路や、大重量輸送用HLLV（大重量打ち上げ機）の垂直離着陸施設などがある。

アイザック・シティ地上施設

○集光システム

地上で太陽光を集め、可視光を光ファイバーで地下に送るシステム。人工のものではない、純粋な太陽光が得られることなどから人気は高いが、集光システムの数に限りがあるため比較的高級品である。主に上層部の居住区や公共の産業・経済ブロックの照明に使用されている。通常は最下層などには行き渡らないものだが、一部では無許可で光ファイバーを分岐させ、勝手に配線して自分のものにする者もいる。その使用権もまた、商品として闇で取り引きされている。

○　レクテナ・システム

シティで使用される電力のほとんどを供給する重要なシステムで、静止衛星機動上にある発電衛星とセットで運用されている。発電衛星は太陽電池パドルによって電力を発生させ、それをマイクロウェーブに変換して地上に発信、地上のレクテナ（レシービング・アンテナ）で受信しさらに、再び電力に変換する方式を採っている。「クローム」を中心とする各企業体がそれぞれ維持・管理費を出資して運用されている。

○　宇宙港

現在の世界では有数の大都市であるアイザック・シティは、その近辺にいくつかの宇宙港施設を持っている。運用される施設は２系統あり、人員輸送用水平離陸型SSTOの滑走路、大重量物輸送用HLLVの垂直離着陸施設がそれぞれ使用されている。

○ＳＳＴＯ（Single Stage To Orbit）

単段式軌道往還機。いわゆるスペースプレーンで通常の航空機のように水平離陸し、直接に軌道上まで進出するタイプの機体である。エンジンはコンバインド・サイクル・エンジンで、離着陸時には通常のジェットエンジン、極超音速飛行時にはスムラムエンジン、軌道上ではロケットエンジンとして使用される。燃料にはスラッシュ水素と液体酸素を使用する。アイザック・シティは比較的高緯度に位置するため、垂直離陸型よりも水平離陸型のほうが効率が良いのでこのSSTOタイプの宇宙機が主に使用されている。

○ＨＬＬＶ（Heavy Lift Launch Vehicle）

大重量物打ち上げ機。SSTOで輸送できるものよりはるかに重量のある物体を軌道上に投入するための機体。機体自体が巨大なため、人口湖からの打ち上げ、着水を行う。アイザック・シティの宇宙港では、大破壊で使用された超兵器による巨大クレーター跡の湖を発着施設としている。

アヴァロン・バレー(Avalon Valley)

現在、新たに建設が進められている新興の都市。アイザック・シティにかわる新たな市場として期待されており、この都市の開発主導権をめぐって企業体間で激しい争いが繰り広げられている。現在は居住ブロックよりも工業ブロックの開発が盛んで、ムラクモ・ミレニアム社はすでに本社工場をアイザック・シティから移転させている。

イミネントストーム(Imminent Storm)

アイザック・シティを中心に、破壊活動を始めとするさまざまな非合法活動を行うテロ組織。表向きは「人類の地下世界からの開放」を旗印にしているが、その言動が一致することは非常にまれである。実際には完全に「クローム」の下部組織であり、その権益確保のためのさまざまな仕事をこなしている。

ガード(Guard)

各企業体が所持する警備組織で、それぞれの企業体の支配下にある地区の治安維持を行っている。企業が国家と化している現在では事実上の警察・軍隊といえる組織である。構成人員の錬度や士気も高く、この組織なしで市民の安全は確保できない。が、企業体間の抗争において安易に武力抗争の原因となる側面もある。

企業体連合(Corp.Union)

大破壊直後に「百年計画」と題する理想都市計画を提唱し結成された、企業体による社会管理機構。疲弊衰退した国家に変わり人類を統率・管理する役目を担い理想に基づく地下都市計画を推進していたが、混乱が集結し企業間での競争が再び活発になるにつれて、当然のように自然消滅していった。

クローム(Chrome)

アイザック・シティ最大の企業で、その規模は世界でも最大級である。アイザック・シティにおける衣食住のほとんどを賄い、「百年計画」の遂行機関としての役割を一手に担っている。ＡＣなどのさまざまな兵器生産も行う「死の商人」的な側面もあるが、それらは大破壊以降の人類社会を維持していくために必要なシステムと認知されており、表だって反対を唱えるものは少ない。
近年では、アイザック・シティにおける権利確保とさらなる拡大のために、さまざな分野での完全管理をもくろんでいる。また、現在ではアヴァロン・ヴァレーの開発権の確保に躍起になっている。

ケミカル・ダイン(Chemicaldyne)

生化学工業メーカーで、「クローム」とは提携関係にある。主な業務はバイオテクノロジーを応用した合成食料品の生産であるが、薬物の研究・開発・生産も盛んに行っている。また近年では、「クローム」がスポンサーとなって「新型商品」の研究開発が進められているということだ。

ストラグル(Struggle)

イミネント・ストームと敵対関係にあるといわれる組織だが、一般民衆にはその両方の区別はほとんどつかない。
実際には「クローム」の非合法活動、特に近年の「百年計画」の権利確保のための変更などに対抗するために作られた地下抵抗活動組織で、ムラクモ・ミレニアムが中心となって経済的にバックアップしている。

大破壊(Catastrophe：カタストロフ)

かつて勃発した最終戦争による厄災。核兵器を上回る破壊力を持った超兵器の使用により、地上のほとんどの都市は壊滅し人類の住むべき場所ではなくなった。生活空間を地下へと移さざるを得なくなった人類にとって、国家とは厄災をもたらした旧時代の遺物にすぎない、といえるだろう。

地下複合都市(Beehive：ビーハイブ)

地下に階層化されて建設された巨大な複合都市で、大破壊以降の人類の居住空間。各都市は、さなざまな電子的・物理的ネットワークで結合されている。

ナーブ(Nerve)

全世界を結ぶコンピュータネットワーク。すべての個人／企業が登録されており、情報取引きや商業活動のほとんどはこの上で行われる。人々にとっては水道や電気と同じような当たり前の存在である。

百年計画(Centennial Plan：センティニアル・プラン)

大破壊直後に結成された企業体連合によって提唱された理想都市計画。その概要とは荒廃した地上を捨て、地下に複合都市を建設するというものであった。
最初にアイザックと名づけられた都市を作り、それをモデルとして世界各地に同じような都市が建設されていった。その名のとおり完成までには百年を超す年月を要する壮大な計画で、完成の暁には人類の課題であった理想社会が形成されるはずであった。が、大破壊後の混乱がおさまり社会が正常化するに従い、その計画には理想と現実のギャップが広がっていった。現在「百年計画」自体は各都市での有力企業が利権の傘として利用するためにのみ継続されている。

フォートガーデン(Fort Garden)

アイザック・シティ近郊に建設された高級住宅都市。主にアイザック・シティの企業体幹部クラスが居住している。そのほとんどが居住区から構成され、産業ブロックは持たない。ゆえに、全物資をアイザック・シティからの輸入に頼っている。住人の性質上、都市全体のセキュリティ体制が強化されているがあまり役立っているとはいえず、要人を狙った誘拐や暗殺、テロ活動などがしばしば発生している。

プラス(PLUS)

人間の肉体が持つ物理的な限界を押し上げ、優秀な兵士の能力をさらに高めるための技術で、現在では主にＡＣ操縦者の能力向上に重点が置かれている。これは、いくら高性能の人工知能を搭載した無人型ＡＣでも優秀な操縦者の搭乗する有人型ＡＣには勝てない、という現状にたって研究が進められているものであり、彼らの直感や操縦技術はそのままに、肉体的な知覚・反応・運動能力・耐久能力などを強化して総合的な能力の限界を押し上げるというものである。
これに関連した技術として、「神経系光学繊維化」「知覚系直接伝達」「肉体強化」などがある。どの技術も日常生活に支障をきたさないことを前としているが、機械のサポートなしには生活できないほどの強力な改造技術も研究され、一部は実用化されている。

○ 神経系光学繊維化

人間の知覚や反応速度を向上させるために、神経系を光学繊維（光ファイバー）に置き換える技術。マイクロマシンなどによって、本来ある神経を変質させて光学繊維に置き換える。光学繊維は微少な圧力などを感知するとともに、高速で肉体の各部に信号を送る。

○ 知覚系直接伝達

ＡＣなどの機体のセンサで得た情報を直接に肉体に伝えるための技術。肉体に、知覚神経系に直結した外部コネクタを埋め込み、機体のセンサからの端子を接続して直接的にその情報を得るというもの。主に視覚（暗視増幅・望遠・広角視覚・不可視領域感知）、聴覚（増幅・不可聴領域感知）などが対象となるが、使いこなすためには相当の努力を必要とする。

○ 肉体強化

肉体のさまざまな部位を強化する技術で、その内容は多岐に渡る。プラスでは特に肉体の対G特性の向上が重要視されており、心肺機能・骨格・筋肉組織などの強化がこれに含まれる。特に内蔵などはGによって潰れないよう強化されるほか、一部は切除し、人口のものに置き換えられる。

また、心肺機能は大幅に強化されており、呼吸することなく外部より強制的に酸素を送り込むための人口心肺システムや、血液内の酸素濃度を一定以上に保つための人工血液などが開発されている。これらの改造は外科手術によっても行われるが、ナノマシン注入によって内部より改造を行う手法が最も多く取られている。

ムラクモ・ミレニアム(Murakumo Millennium)

工業系の専門企業で、電子機器から兵器まで幅広い製品を開発／生産しており、高品質・高性能で知られている。特にＡＣの技術に関してはトップクラスの実力を持ち、企業というよりも技術者集団といったイメージが強い。
現在のアイザック・シティ周辺におけるＡＣのシェアは「クローム」とほぼ互角であり、近年中にはそのシェアをより拡大するものと見られている。そのため「クローム」による干渉（さまざま圧力やテロ活動などの実力行使）が影で行われているのだが、ムラクモ側もガードやレイヴンを使って対抗しておりその争いは激化する一方である。

無人兵器

「クローム」が「ムラクモ・ミレニアム」製の高性能ＡＣ群に対抗するために研究を続けている兵器。通常の有人型ＡＣよりもはるかに高い機動性を持ち、なによりも人員の訓練を必要としないものである。が、現在は実験段階にあり実用化はされていない。その理由として、いくら高性能の人工知能を搭載しても優秀な操縦者の乗るＡＣには勝てないということや、価格性能比が良好ではないということが挙げられる。
今後の改良課題としては、高価なコンピュータを内装した母体と機動ユニットたる子機の分化、親子間のデータリンクシステムの確立、戦闘パターンのデータ蓄積そして、徹底したコストダウンなどである。

レイヴンズ・ネスト(Raven' s Nest)

企業体連合が「百年計画」の遂行上で生じる予想外の"歪み" を、合法／非合法の手段を問わず修正するために発足させた傭兵組織で、連合の消滅後しばらくは「クローム」によって運営されていたらしい。

現在では完全にその手を離れ、アイザック・シティに限らず広く知れ渡る存在になっている。金さえあれば誰でも仕事を依頼することができるため、対抗する組織同士が互いに相手の抹殺を依頼することも日常的に発生している。

レイヴンズ・ネストはアクセス・ナーヴ上の存在であり、組織を統括する者の正体やその本部などの所在は一切不明である。市民は自らをレイヴンズ・ネストに登録するだけでレイヴンとしての活動が可能で、仕事の依頼からその報酬の支払いまでの取り引きすべてを、アクセス・ナーヴ上で行うことになる。また、その内部には独自のランクング制度を持ち、ランキングが上位の者ほど、危険で難度が高いが報酬も非常に高い仕事を斡旋されるシステムとなっている。

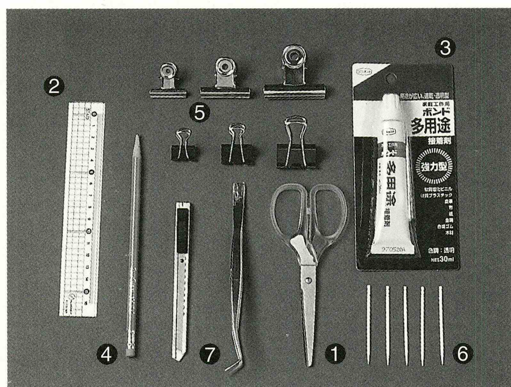
レイヴン(Ravan)

レイヴンズ・ネストに所属する者たち。誰にでも平等にチャンスが与えられ、実力さえあれば誰でもトップになることができる。唯一無二の場所としてレイヴンを志す者は多いが、実際に名誉を手にするのはその中のほんの一握りの者たちだけである。だが、「百年計画」によって限定された未来しか見えない上、「クローム」による管理が蔓延しつつあるこの都市では、それらにとらわれないもっとも自由な存在である。
「百年計画」に含まれない存在であるレイヴンは、決して健全とはいいがたく、公式には存在しないものとして定義されている。

アーマード・コア ペーパークラフトの作り方

このペーパークラフトは、ゲーム中でパーツを組み合わせてできるアーマード・コア(AC)をできるかぎり忠実に再現したものだ。本書の巻末の部品ページを切り取って（誤ってミスしたときのためにできればコピーを取って製作するのが好ましい)、各部分をハサミ、もしくはカッターで切り取りながら製作→組み合わせれば完成する。

製作時のコツとしては、
◎部品全体を丸める場合、エンピツなどを使ってこする。
◎部品の一部分を丸める場合、先端の丸いものでこする。
◎細かい作業はピンセットなどを使用するとよい。
◎のりしろ部分を接着後、クリップや洗濯バサミで固定する。
◎切り取る前に各パーツに着色しておくとリアルに仕上がる。



用意する物

①はさみ／②定規／③木工用ボンド／④鉛筆
⑤洗濯バサミ、クリップ／⑥つまようじ／⑦カッター、ピンセット

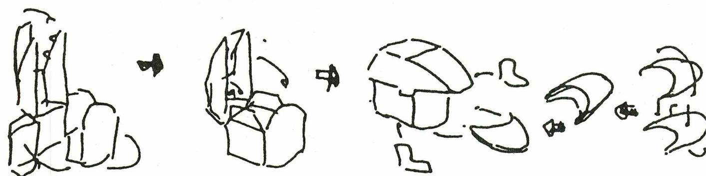
山おり
部品中、……部分はすべて山おりにする。

谷おり
部品中、ー・ー・ー部分はすべて谷おりにする。

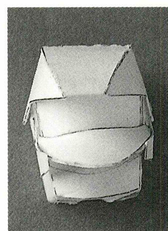
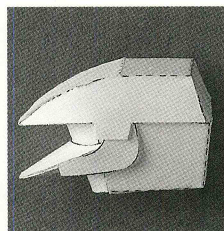
のりしろ1
部品中、　部分はその部品を作成するために、のりをつけて貼りつける。

のりしろ2
部品中、　部分は作成した部品どうしを、のりをつけて貼りあわせる。

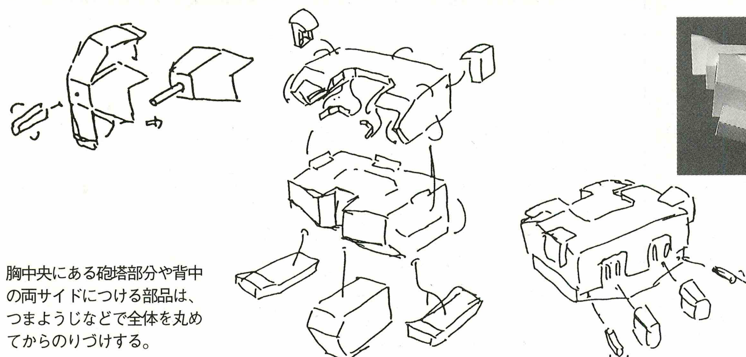
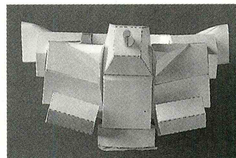
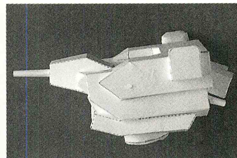
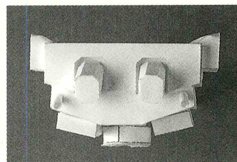
頭部分



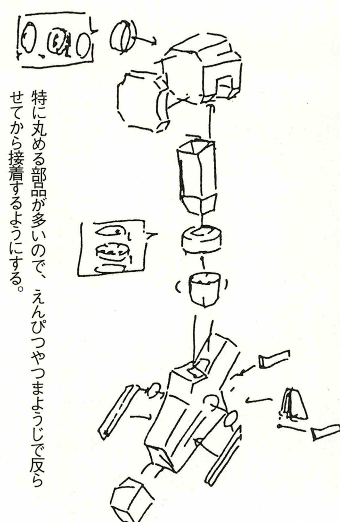
頭前方のヒサシ部分や眼に当たる部分などは、先端の丸いもので反らせてからのりづけするようにすると接着させやすい。

胴体部分

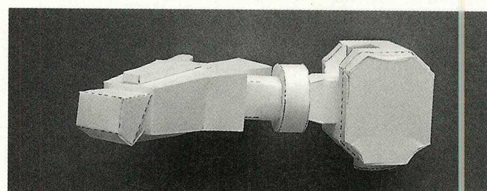
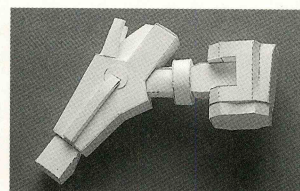
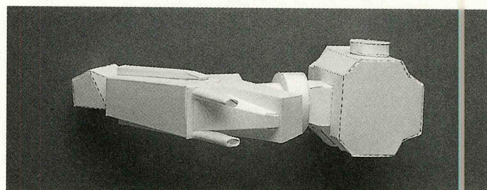
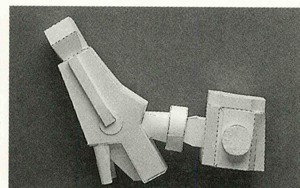





胸中央にある砲塔部分や背中の両サイドにつける部品は、つまようじなどで全体を丸めてからのりづけする。

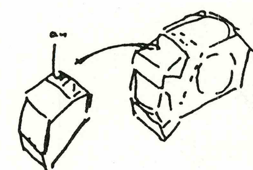
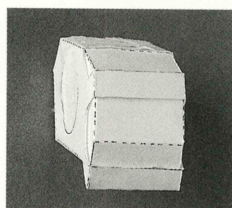
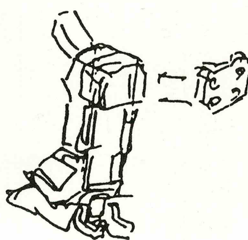
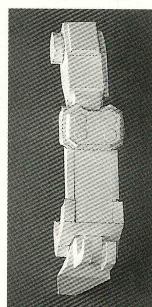
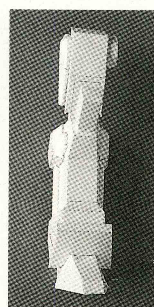
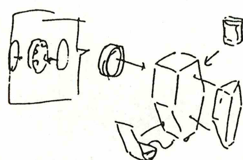
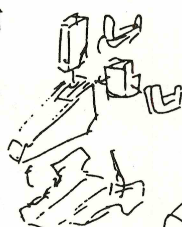
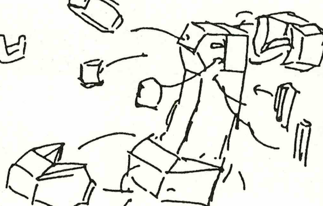
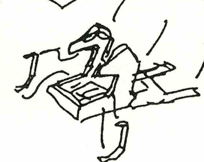
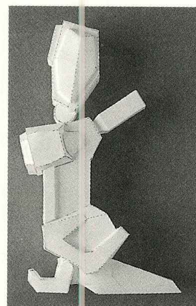
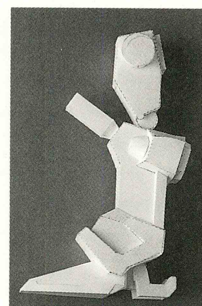


特に丸める部品が多いので、えんぴつやつまようじで反らせてから接着するようにする。

両腕

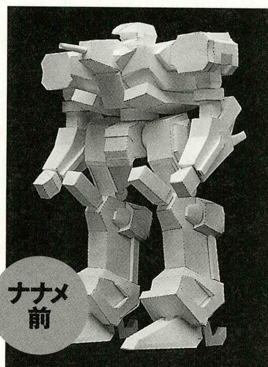





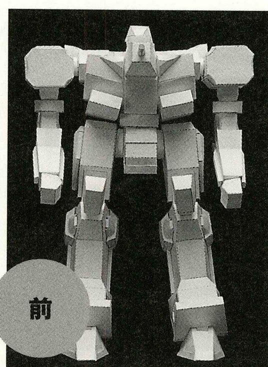
両足

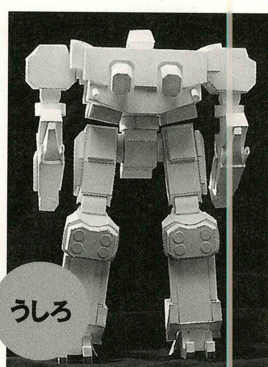












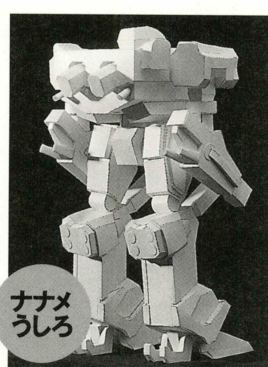
上の写真は、股の部分になる。ここに、作成した両足部分を接着しよう。なお、足部品に関しては左右ともまったく同じ作りになっている。

完成図









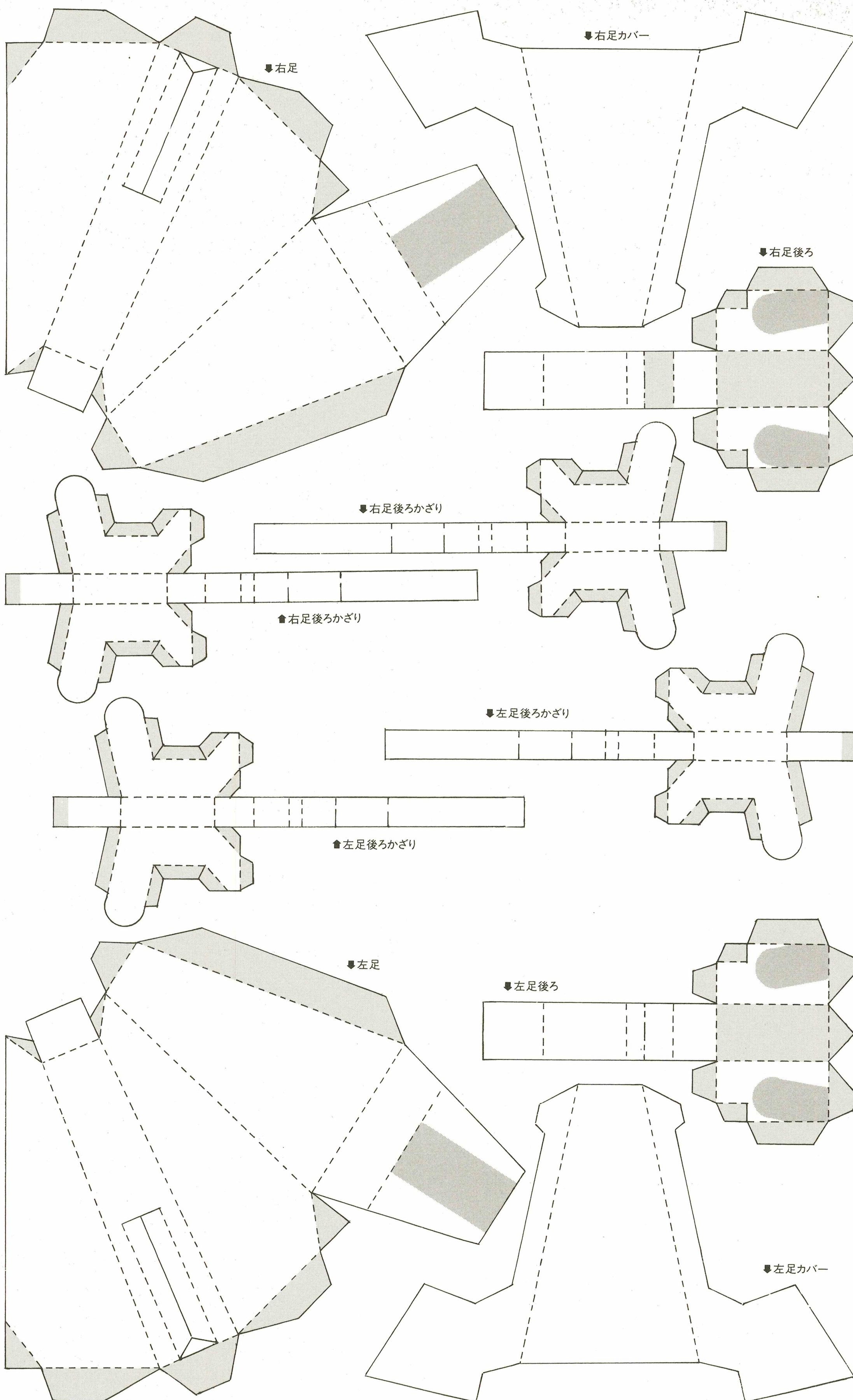
ARMORED CORE
official data collection

アーマード・コア
公式設定資料集

1997年7月28日初版発行

●監修	(株)フロム・ソフトウェア
●編集	アミューズメント書籍編集部／高棹琢哉
●構成・執筆	市川和久
●本文レイアウト	GORILLA／大岡喜直・相京厚史
●カバーデザイン	大橋　勉
●ペーパークラフト制作	大沢英海
●写真撮影	水口哲二／スタジオZOO
●製作協力	(株)フロム・ソフトウェア 河森正治／スタジオぬえ
●発行人	岡崎　眞
●編集人	和田　裕
●編集長	山田真司
●発行所	ソフトバンク株式会社　出版事業部 〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24－1 販売局　03-5642-8101 編集部　03-5642-8187
●印刷・製本	共立印刷株式会社

ISBN4-7973-0332-8 Printed in JAPAN


右足
右足カバー
右足後ろ
右足後ろかざり
右足後ろかざり
左足後ろかざり
左足後ろかざり
左足
左足後ろ
左足カバー

右肩前

左うでつなぎA

左肩

左うでつなぎB

左肩つなぎB

左肩つなぎA

右肩つなぎA

右肩つなぎB

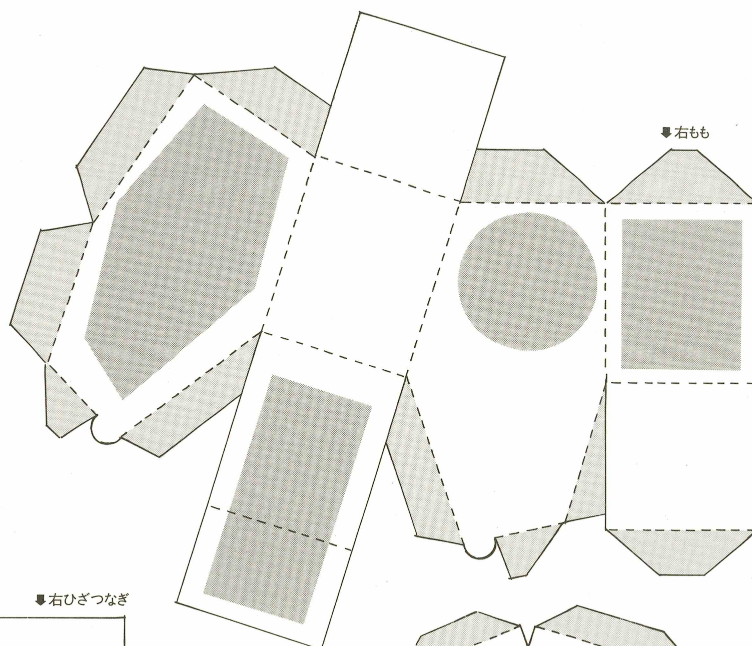
右うでつなぎB

右肩

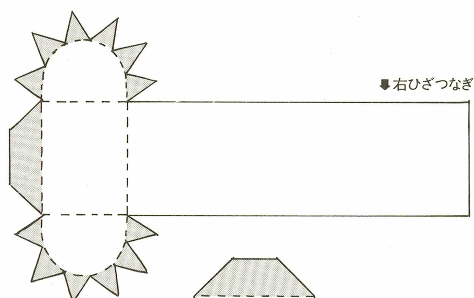
左肩前

右うでつなぎA

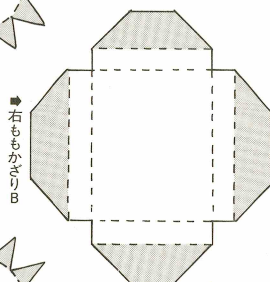
右もも

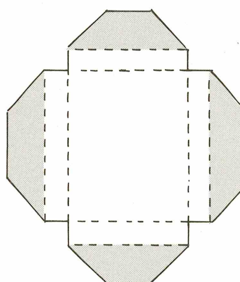


右ひざつなぎ

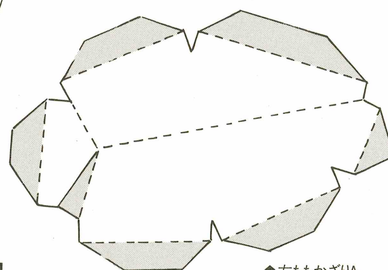


右ももかざりB



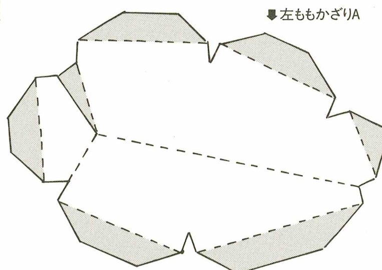


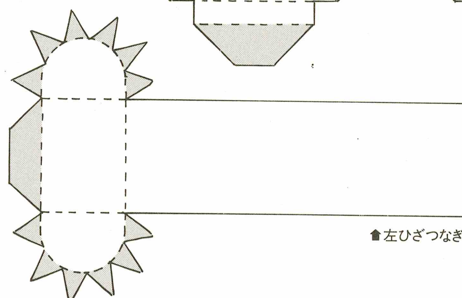
左ももかざりB



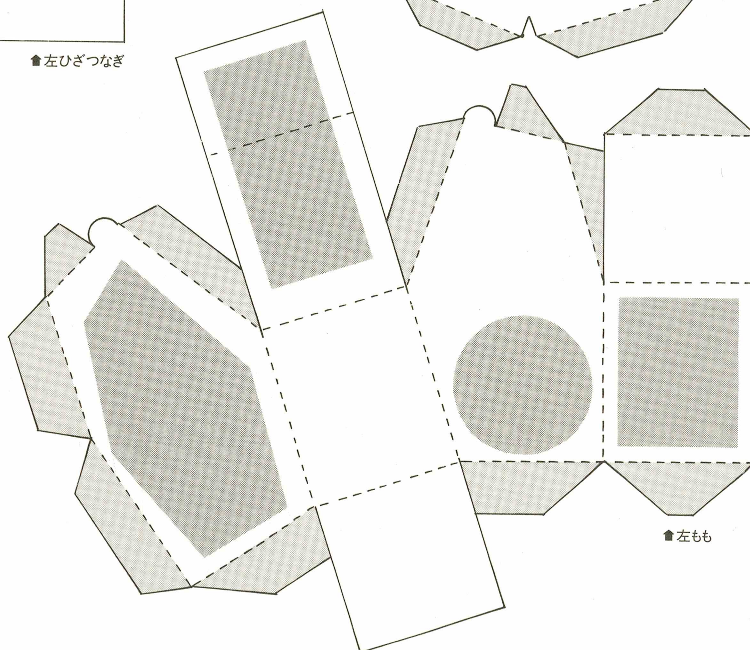
右ももかざりA

左ももかざりA

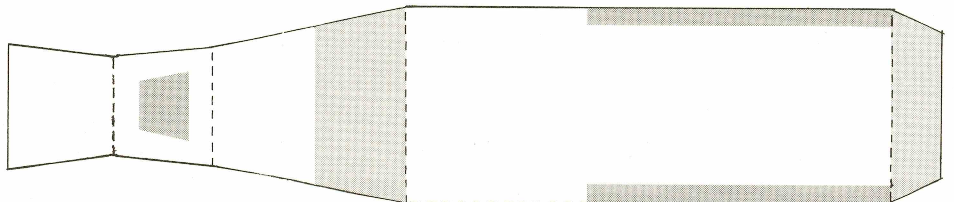




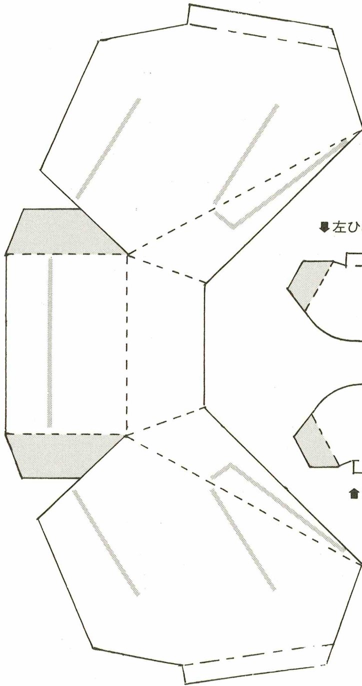
左ひざつなぎ



左もも

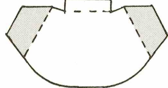


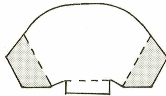
左すね



左すね下

左ひざかざりA



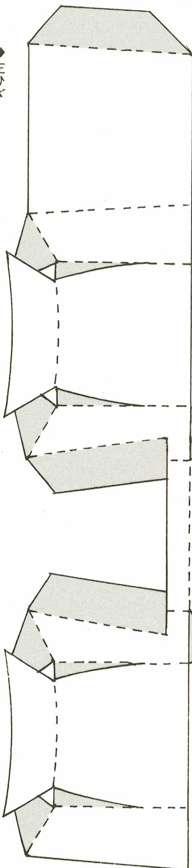


左ひざかざりA

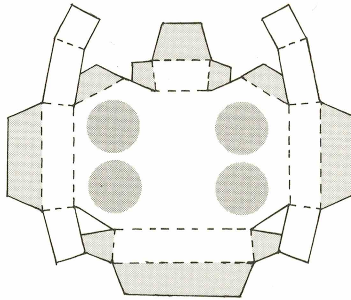
左ひざ裏かざり



左ひざ

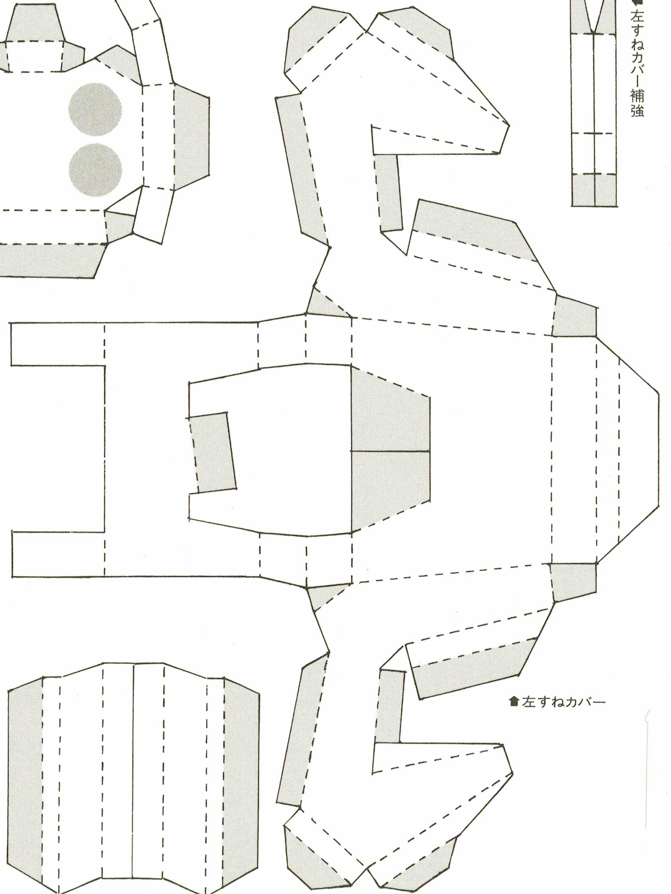


左ひざ裏



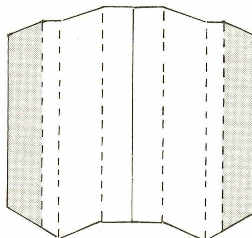
左すねカバー補強



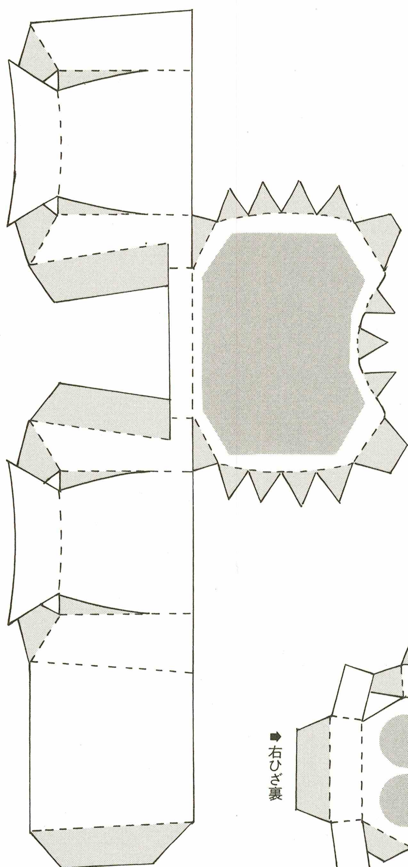


左すねカバー

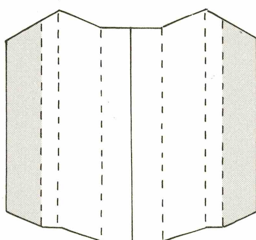
左すねかざり



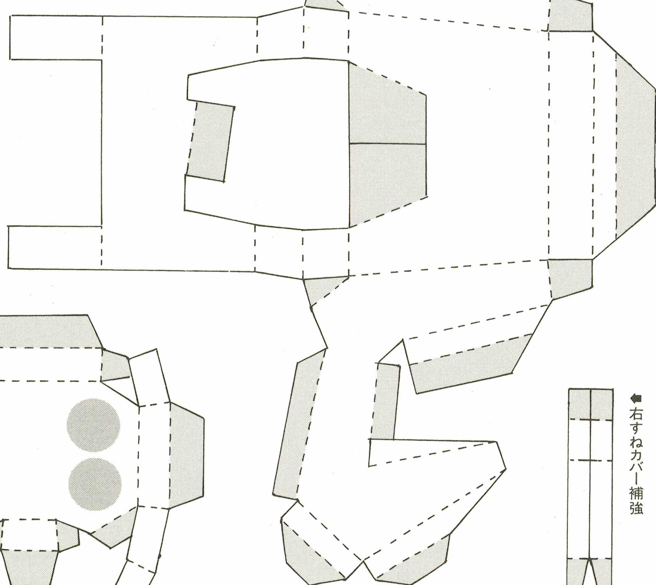
右ひざ



右すねかざり



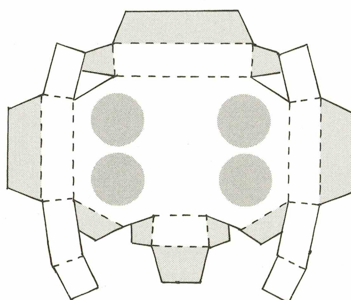
右すねカバー



右すねカバー補強



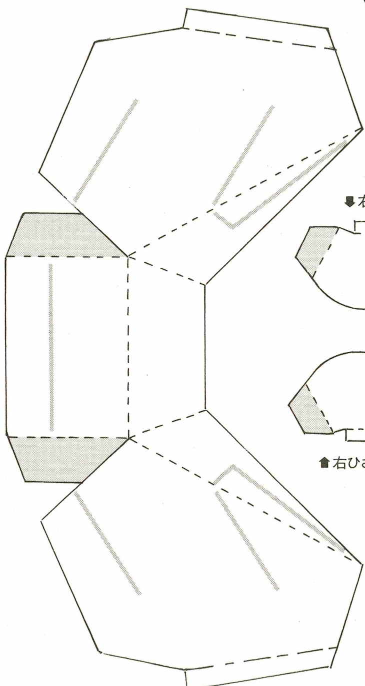
右ひざ裏



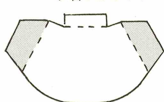


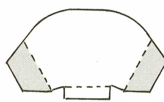
右ひざ裏かざり

右すね下

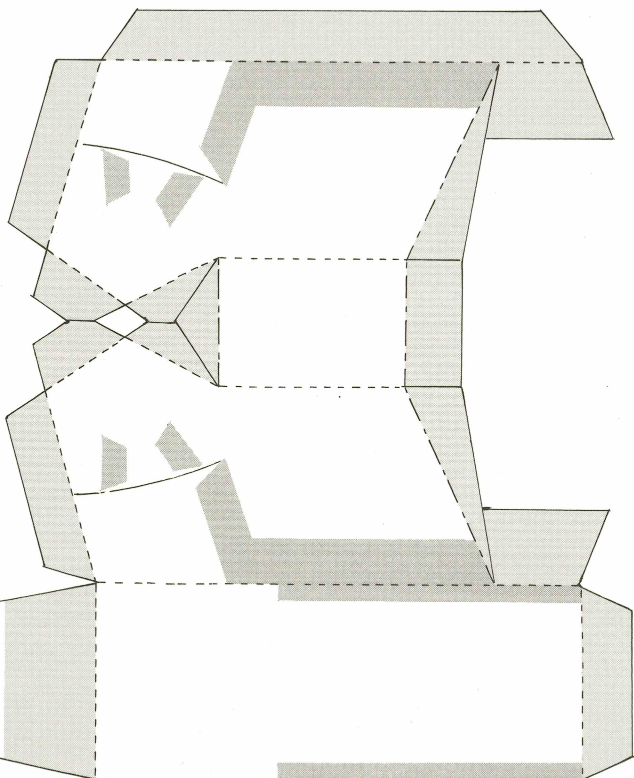


右ひざかざりA

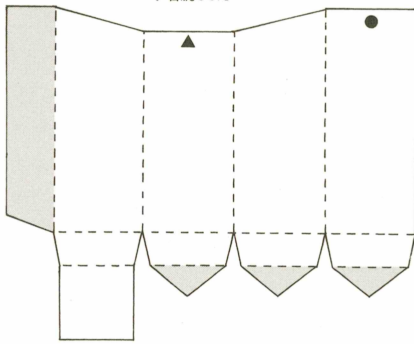




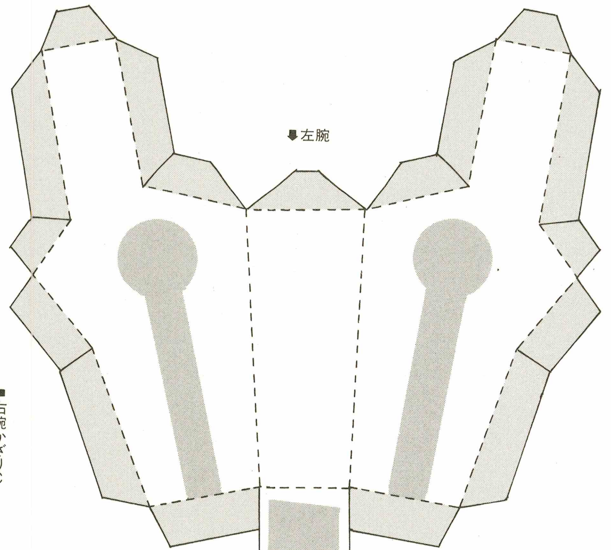
右ひざかざりA



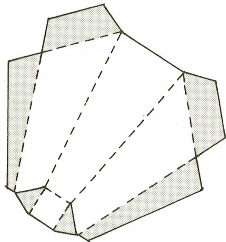
右腕ささえ



左腕



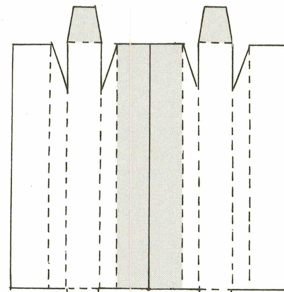
右腕かざりA



右腕かざりC

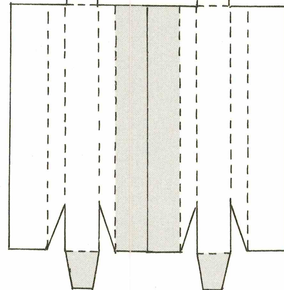


右腕かざりD

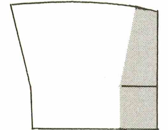


左腕かざりD

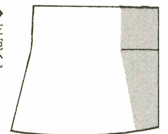
左腕かざりD



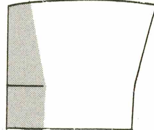
左腕かざりB



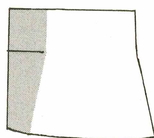
左腕かざりB



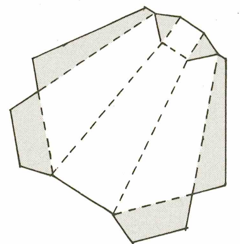
右腕かざりB



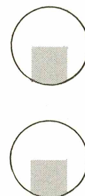
右腕かざりB

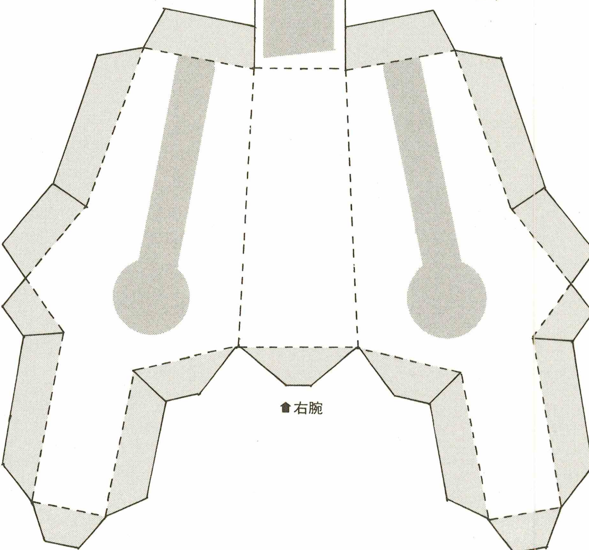


左腕かざりA



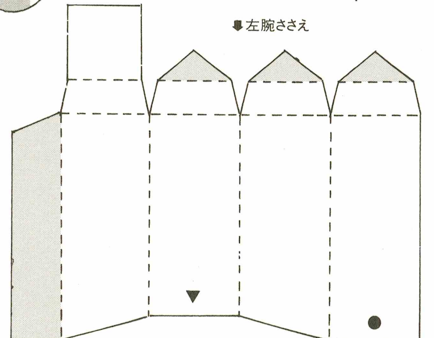
左腕かざりC

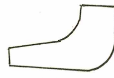




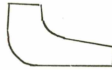
右腕

左腕ささえ



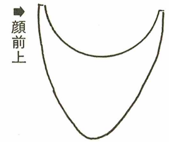


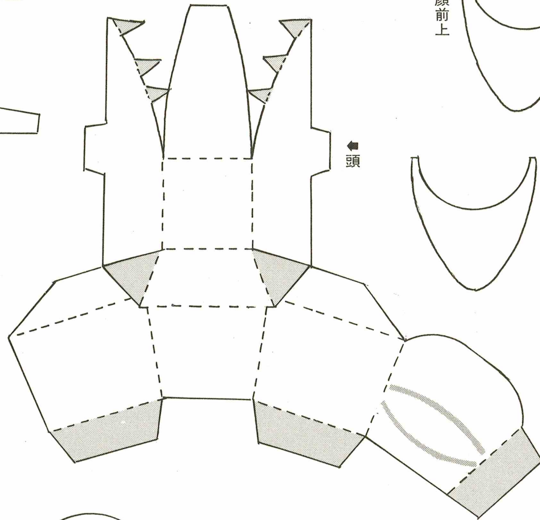
⬆頭左



⬆頭右

➡顔前上



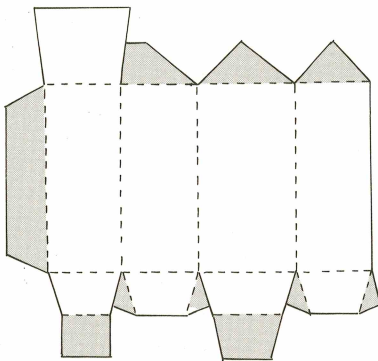


⬅頭

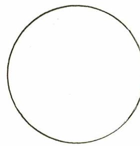


⬅顔前下

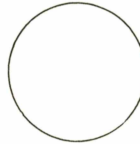
⬇右ひざかざりB

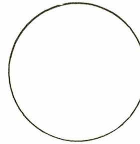


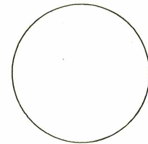
➡左足つなぎB

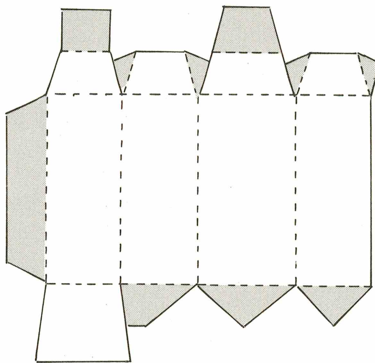


⬇左足つなぎB



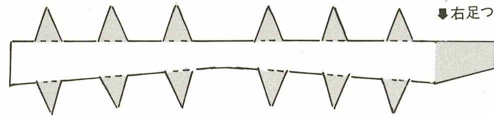


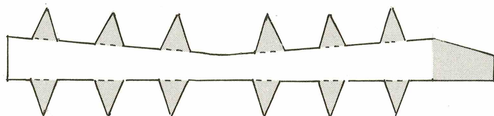




⬆左ひざかざりB

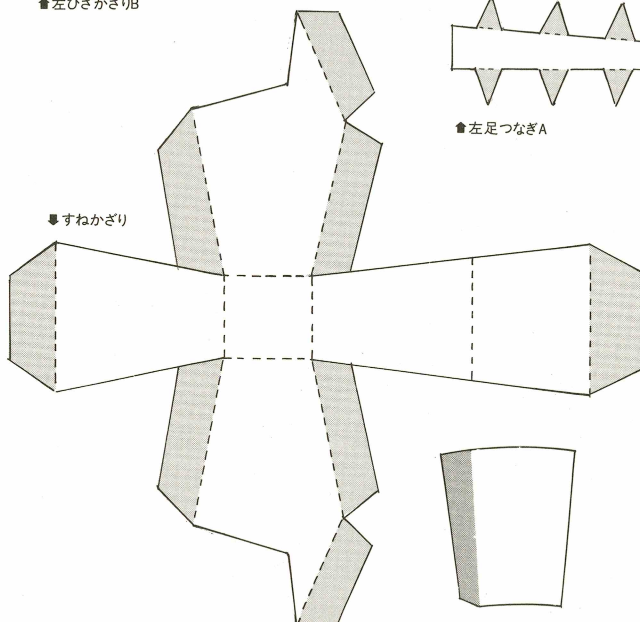
⬇右足つなぎA

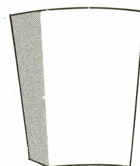




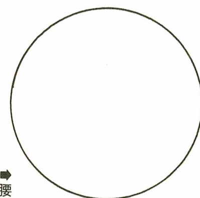
⬆左足つなぎA

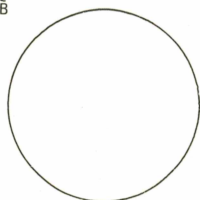
⬇すねかざり



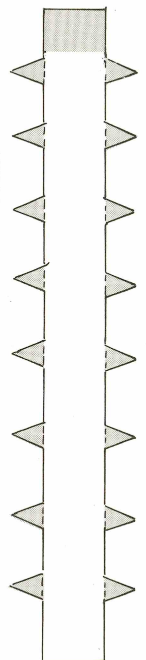


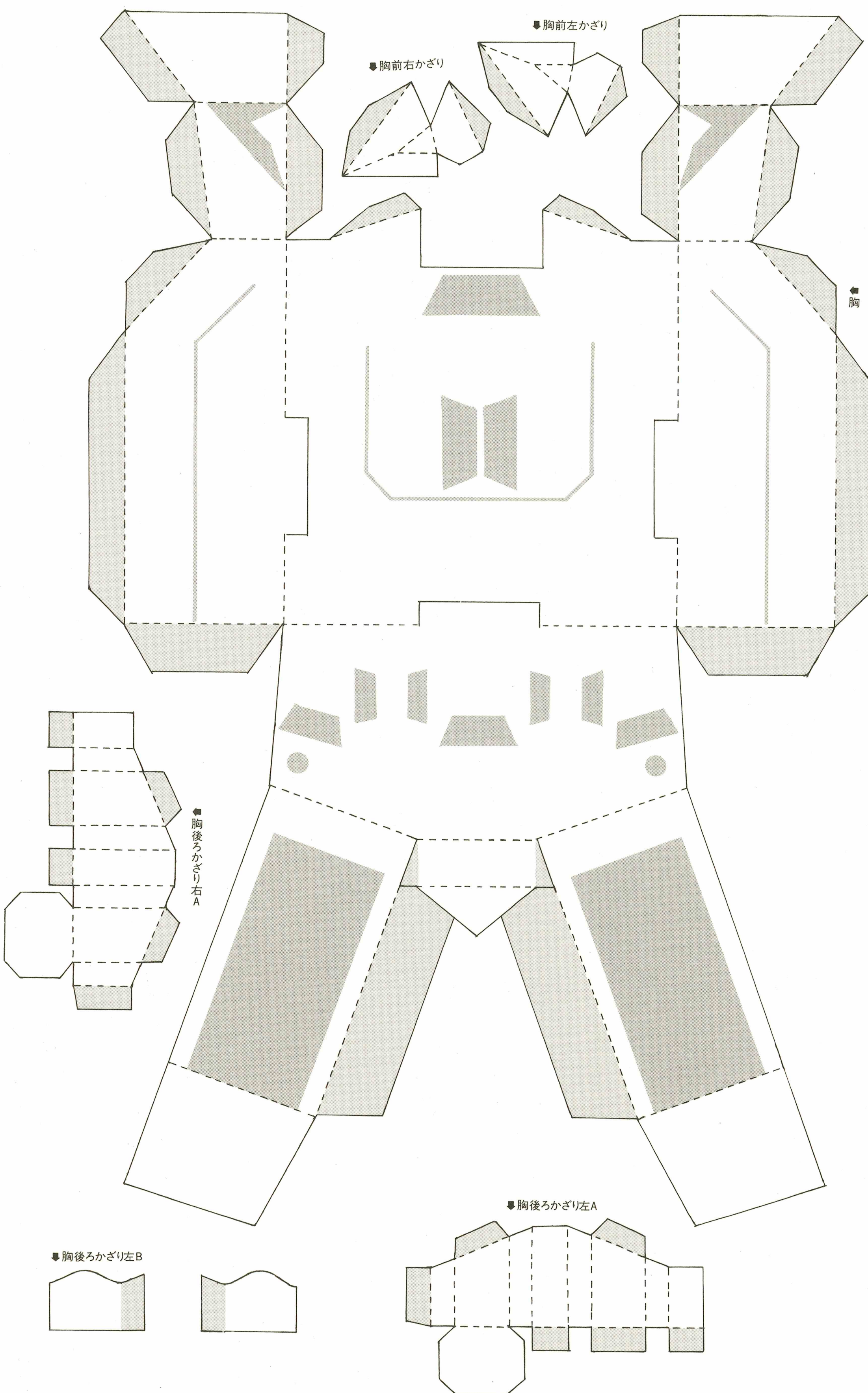
➡腰つなぎB

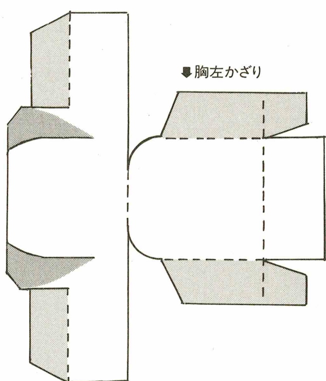


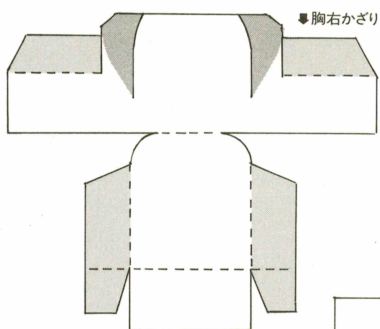


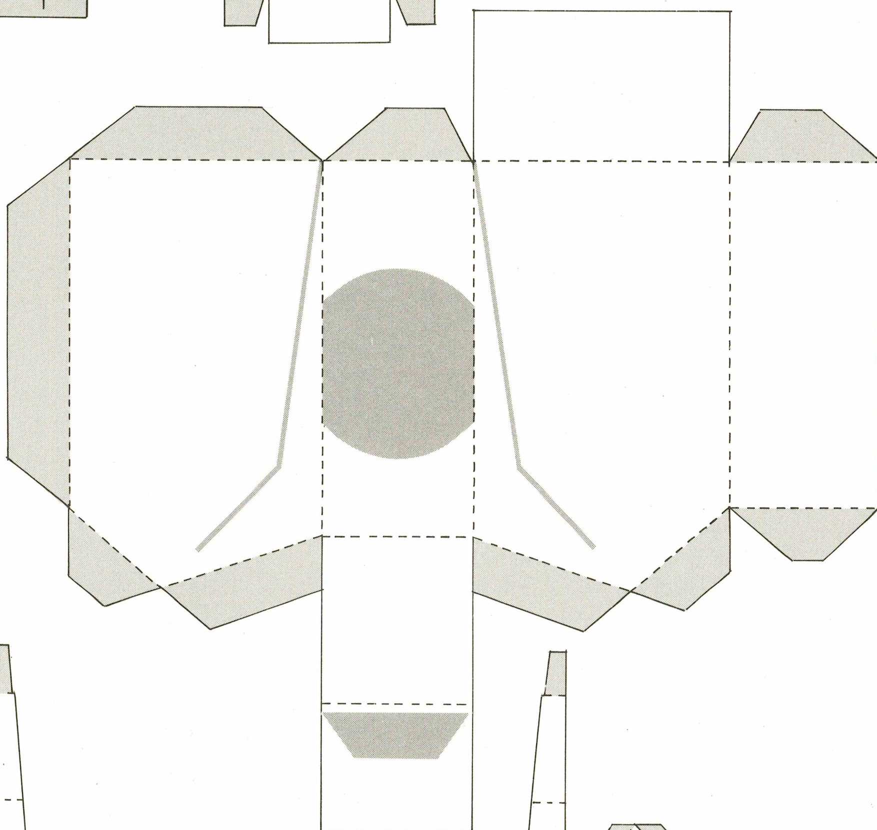
➡腰つなぎB

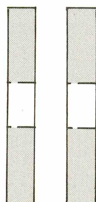


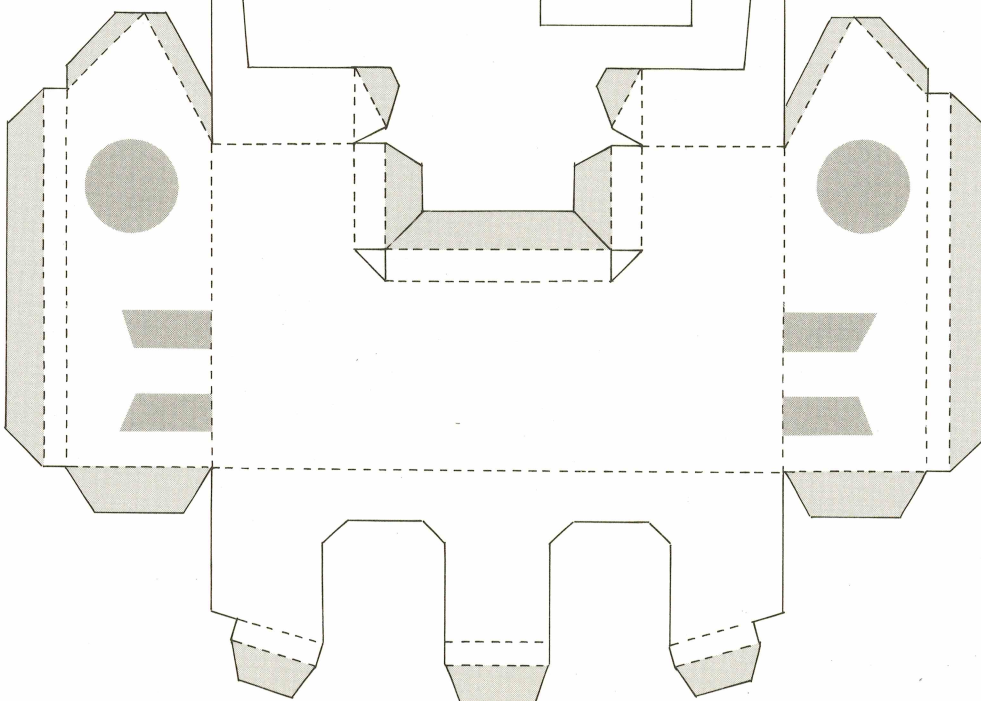

胸前右かざり
胸前左かざり
胸
胸後ろかざり右A
胸後ろかざり左A
胸後ろかざり左B


胸左かざり

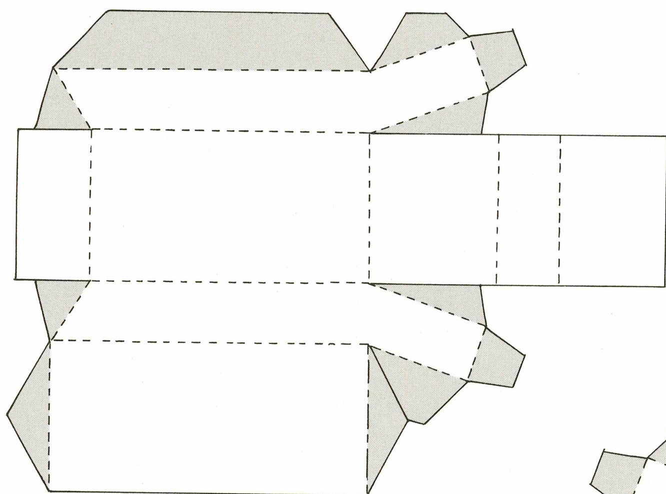

胸右かざり

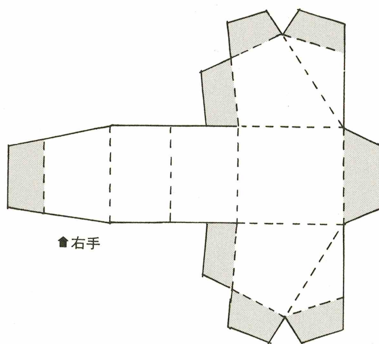

胸中


胸カバー補強


胸カバー

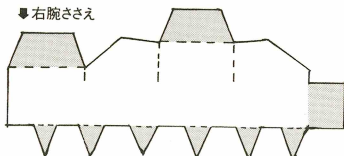
胸下左

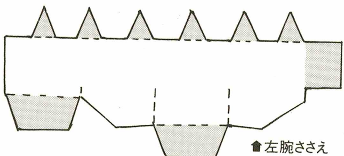




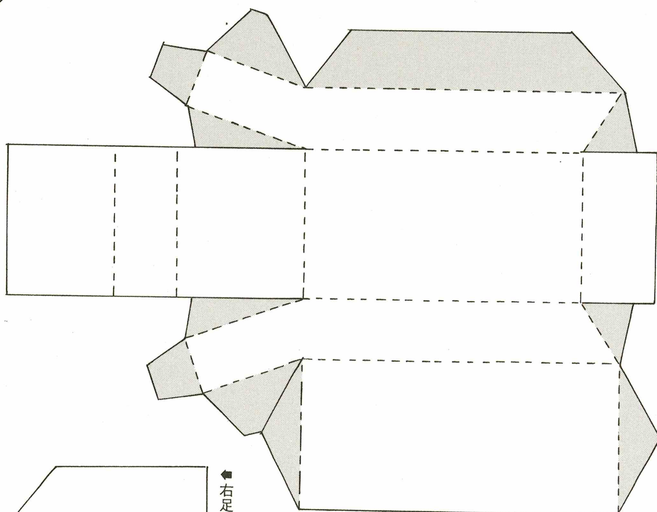
右手

右腕ささえ

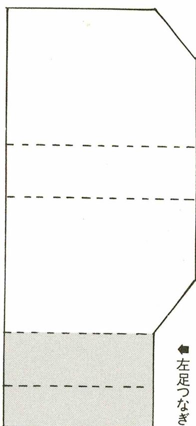




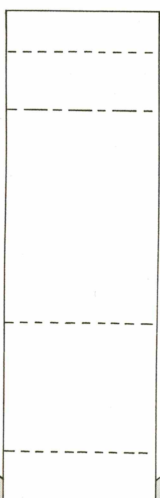
左腕ささえ

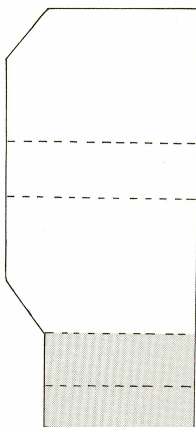


胸下右



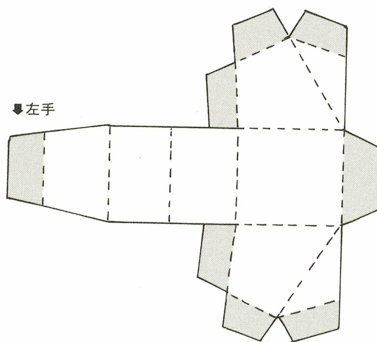
左足つなぎ

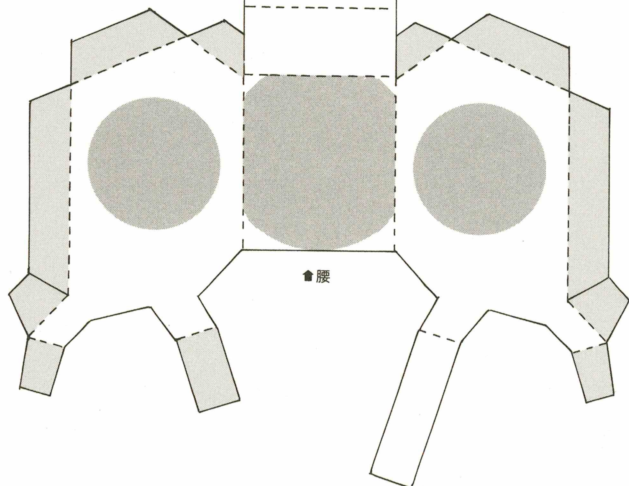




右足つなぎ

左手





腰

腰中

